

**HUBUNGAN KONFORMITAS DENGAN PROKRASTINASI
AKADEMIK PADA *GAMER* DI KALANGAN MAHASISWA LAKI-LAKI
TINGKAT AKHIR PSIKOLOGI UIN MALIKI MALANG**

S K R I P S I



Oleh:

Tifa Alfandy Eko Prabowo

NIM 15410183

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2020

**HUBUNGAN KONFORMITAS DENGAN PROKRASTINASI
AKADEMIK PADA *GAMER* DI KALANGAN MAHASISWA LAKI-LAKI
TINGKAT AKHIR PSIKOLOGI UIN MALIKI MALANG**

S K R I P S I

Diajukan Kepada:
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim
Malang untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Memperoleh Gelar Sarjana Psikologi (S.Psi)



Oleh:

Tifa Alfandy Eko Prabowo

NIM 15410183

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

**HUBUNGAN KONFORMITAS DENGAN PROKRASTINASI
AKADEMIK PADA *GAMER* DI KALANGAN MAHASISWA LAKI-LAKI
TINGKAT AKHIR PSIKOLOGI UIN MALIKI MALANG**

SKRIPSI

Oleh

TIFA ALFANANDY EKO PRABOWO
15410183

Telah disetujui pada tanggal 10 Januari 2021

Dosen Pembimbing



Fuji Astutik, M.Psi

NIP. 19900407 201903 2013



Dekan Fakultas Psikologi



Dr. Siti Mahmudah, M.Si

NIP. 19671029 199403 2001

SKRIPSI
HUBUNGAN KONFORMITAS DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK
PADA GAMER DI KALANGAN MAHASISWA LAKI-LAKI TINGKAT
AKHIR PSIKOLOGI UIN MALIKI MALANG

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal, 15 Januari 2021

Susunan Dewan Penguji

Dosen Pembimbing



Fuji Astutik, M. Psi

NIP. 19900407 201903 2013

Ketua Penguji

Penguji Utama



M. Jamaluddin, M. Si

NIP. 19801108 200801 1 007



Dr. Elok Halimatus Sa'diyah, M.Si

NIP. 197405182 005011 2 002

Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan

Untuk memperoleh gelar Sarjana Psikologi

Tanggal, 15 Januari 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Psikologi

UIN MALIKI MALANG



Dr. Siti Mahmudah, M.Si

NIP. 19671029 199403 2 001

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Tifa Alfandy Eko Prabowo

NIM : 15410183

Fakultas : Psikologi

Menyatakan bahwa “Skripsi” yang saya buat untuk memenuhi persyaratan kelulusan pada fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul **“HUBUNGAN KONFORMITAS DENGAN PROKRASTINASI AKADEMIK PADA GAMER DI KALANGAN MAHASISWA LAKI-LAKI TINGKAT AKHIR PSIKOLOGI UIN MALIKI MALANG”** adalah hasil karya sendiri, bukan “duplikasi” dari karya orang lain. Selanjutnya apabila dikemudian hari ada “klaim” dari pihak lain, bukan menjadi tanggung jawab Dosen Pembimbing dan atau pihak Fakultas Psikologi, tetapi menjadi tanggung jawab saya sendiri.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 12 Januari 2021

Penulis



Tifa Alfandy Eko Prabowo

NIM : 15410183

MOTTO

**“Waktu untuk bertindak adalah saat ini. Tidak ada kata terlambat untuk
melakukan sesuatu”**

--Carl Sandburg--

HALAMAN PERSEMBAHAN



Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Ayah (alm) dan ibu saya. Terima kasih atas perjuangan yang mereka lalui demi masa depan saya. Saya berjanji tidak akan membiarkan perjuangan tersebut sia-sia. Saya ingin melakukan yang terbaik untuk setiap kepercayaan yang diberikan. Saya akan tumbuh dan berusaha menjadi yang terbaik. Pencapaian ini adalah persembahan istimewa saya untuk ayah (alm) dan ibu.
2. Istri saya, Terima kasih atas motivasi yang diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan tanggungjawab saya selaku mahasiswa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya. Shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW dimana penulis mampu menyelesaikan skripsi dengan baik. Penyusunan skripsi ini bertujuan memenuhi syarat untuk memperoleh ijazah dan gelar Sarjana Psikologi di Universitas Islam Negeri Mulana Malik Ibrahim Malang.

Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini terdapat banyak hambatan dan kesulitan, namun berkat bantuan dari berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Abdul Haris, M.Ag selaku rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dra. Hj. Siti Mahmudah, M. Si selaku dekan fakultas Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Fuji Astutik, M. Psi. selaku dosen pembimbing skripsi yang senantiasa memberikan bimbingan kepada penulis.
4. Seluruh Bapak/Ibu dosen Fakultas Psikologi yang telah memberikan pengetahuan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan.
5. Seluruh staf dan karyawan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan bantuan kepada penulis.
6. Rekan-rekan gamer yang sudah bersedia menjadi subjek penelitian.

Dalam hal ini penulis sangat menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan dan masih banyak kekurangan. Untuk itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang diberikan kepada penulis dari semua pihak demi kesempurnaan dari skripsi ini dan semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca sekaligus dapat memberikan pengetahuan.

Malang, 12 Januari 2020

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and strokes, positioned above the author's name.

Tifa Alfanandy Eko Prabowo

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| HALAMAN JUDUL..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN..... | ii |
| SURAT PERNYATAAN..... | iii |
| MOTTO..... | iv |
| HALAMAN PERSEMBAHAN..... | v |
| KATA PENGANTAR..... | vi |
| DAFTAR ISI..... | viii |
| DAFTAR TABEL..... | xii |
| DAFTAR GAMBAR..... | xiii |
| ABSTRAK..... | xiv |
| ABSTRACT..... | xv |
| ملخص..... | xvi |
| BAB I : PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang..... | 1 |
| B. Rumusan Masalah..... | 8 |
| C. Tujuan Penelitian..... | 8 |
| D. Manfaat Penelitian..... | 9 |
| BAB II : LANDASAN TEORI | |
| A. Konformitas | |
| 1. Pengertian Konformitas..... | 10 |
| 2. Macam-macam Konformitas..... | 12 |
| 3. Faktor-faktor Konformitas..... | 13 |
| 4. Aspek-aspek Konformitas..... | 14 |
| 5. Konformitas dalam Kajian Islam..... | 16 |
| B. Prokrastinasi Akademik | |
| 1. Pengertian Prokrastinasi Akademik..... | 17 |
| 2. Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik..... | 19 |

| | |
|--|----|
| 3. Aspek-aspek Prokrastinasi Akademik..... | 21 |
| 4. Prokrastinasi Akademik dalam kajian Islam..... | 22 |
| C. Hubungan Konformitas dengan Prokrastinasi Akademik..... | 23 |
| D. Hipotesis..... | 25 |

BAB III : METODE PENELITIAN

| | |
|---|----|
| A. Rancangan Penelitian..... | 26 |
| B. Identifikasi Variabel Penelitian..... | 27 |
| C. Definisi Operasional..... | 28 |
| 1. Konformitas..... | 29 |
| 2. Prokrastinasi Akademik..... | 29 |
| D. Subjek Penelitian..... | 30 |
| E. Metode Pengumpulan Data..... | 31 |
| 1. Skala Konformitas..... | 32 |
| 2. Skala Prokrastinasi Akademik..... | 34 |
| F. Validitas dan Realibitas | |
| 1. Uji Validitas..... | 35 |
| 2. Uji Realibilitas..... | 36 |
| G. Analisis Data | 37 |
| 1. Mencari Mean Hipotetik..... | 37 |
| 2. Mencari Standar Deviasi Hipotetik..... | 38 |
| 3. Kategorisasi..... | 38 |
| 4. Uji Normalitas..... | 39 |
| 5. Uji Linieritas..... | 39 |
| 6. Uji Hipotesis..... | 40 |

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

| | |
|--|----|
| A. Gambaran Umum Subjek Penelitian | |
| 1. Psikologi UIN MALIKI Malang..... | 41 |
| a. Visi Psikologi UIN MALIKI Malang..... | 41 |
| b. Misi Psikologi UIN MALIKI Malang..... | 42 |

| | |
|---|----|
| 2. Mahasiswa Psikologi UIN MALIKI Malang..... | 43 |
| B. Pelaksanaan Penelitian | |
| 1. Waktu dan Tempat Penelitian..... | 45 |
| 2. Jumlah Subjek Penelitian..... | 45 |
| 3. Prosedur..... | 45 |
| C. Hasil Penelitian | |
| 1. Uji Validitas Instrumen Penelitian | |
| a. Konformitas..... | 45 |
| b. Prokrastinasi Akademik..... | 46 |
| 2. Uji Reliabilitas..... | 47 |
| 3. Analisis Data | |
| a. Mean Hipotetik..... | 47 |
| b. Standar Deviasi Hipotetik..... | 48 |
| c. Kategorisasi..... | 49 |
| d. Hasil Uji Normalitas..... | 51 |
| e. Hasil Uji Linieritas..... | 52 |
| f. Hasil Uji Hipotesis..... | 53 |
| D. Pembahasan | |
| 1. Tingkat Konformitas pada <i>Gamer</i> di Kalangan Mahasiswa Laki-laki Tingkat Akhir Psikologi UIN MALIKI Malang..... | 54 |
| 2. Tingkat Prokrastinasi Akademik pada <i>Gamer</i> di Kalangan Mahasiswa Laki-laki Tingkat Akhir Psikologi UIN MALIKI Malang..... | 55 |
| 3. Hubungan Konformitas dan Prokrastinasi Akademik pada <i>Gamer</i> di Kalangan Mahasiswa Laki-laki Tingkat Akhir Psikologi UIN MALIKI Malang..... | 57 |
| BAB V : PENUTUP | |
| A. Kesimpulan..... | 59 |
| B. Saran..... | 60 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 61 |

| | |
|---------------|----|
| LAMPIRAN..... | 64 |
|---------------|----|

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 3.1 Skor Skala Likert..... | 31 |
| Tabel 3.2 Blue Print Skala Konformitas..... | 32 |
| Tabel 3.3 Blue Print Skala Prokrastinasi Akademik..... | 34 |
| Tabel 3.4 Interval Koefisien Reliabilitas..... | 36 |
| Tabel 3.5 Norma Kategorisasi..... | 38 |
| Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Skala Konformitas..... | 45 |
| Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Skala Prokrastinasi Akademik..... | 46 |
| Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas..... | 47 |
| Tabel 4.4 Kategorisasi Konformitas..... | 49 |
| Tabel 4.5 Kategorisasi Prokrastinasi Akademik..... | 50 |
| Tabel 4.6 Uji Normalitas..... | 51 |
| Tabel 4.7 Uji Linieritas..... | 52 |
| Tabel 4.8 Uji Korelasi..... | 53 |

DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 3.1 Hubungan Antar Variabel..... | 28 |
| Gambar 4.1 Diagram Tingkat Konformitas..... | 49 |
| Gambar 4.2 Diagram Tingkat Prokrastinasi Akademik..... | 50 |

ABSTRAK

Prabowo, Tifa Alfandy Eko. 2020. Hubungan Konformitas dengan Prokrastinasi Akademik pada *Gamer* di Kalangan Mahasiswa Laki-Laki Tingkat Akhir Psikologi UIN MALIKI MALANG. Pembimbing: Fuji Astutik M. Psi

Kata Kunci: Konformitas, Prokrastinasi Akademik

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan konformitas dengan prokrastinasi akademik pada *Gamer* di kalangan Mahasiswa Laki-Laki Tingkat Akhir Psikologi UIN Maliki Malang. Konformitas adalah tendensi perubahan perilaku atau pola pikir individu serta perubahan pengambilan keputusan dalam rangka menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku di lingkungan. Prokrastinasi akademik adalah penundaan mengerjakan tugas karena melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan meskipun tidak bermanfaat, akibatnya tugas tidak kunjung selesai dan hasilnya tidak maksimal.

Metode yang digunakan adalah metode kuantitatif. Kriteria populasi penelitian ini adalah gamer, mahasiswa laki-laki, berumur 18 sampai 22 tahun dan mahasiswa tingkat akhir psikologi UIN MALIKI MALANG. Hasil survey pra penelitian menunjukkan hasil bahwa terdapat 61 mahasiswa yang sesuai dengan kriteria. Pada penelitian ini Konformitas merupakan variabel bebas (X) dan prokrastinasi akademik merupakan variabel terikat (Y). Instrumen dalam penelitian ialah pengembangan skala oleh peneliti sendiri dengan menggunakan sumber-sumber yang dapat dipercaya. Menurut Taylor (2009) aspek konformitas yakni: ketaatan, kesepakatan, penyesuaian, kepercayaan dan peniran. Sedangkan aspek prokrastinasi akademik, menurut Ferarri (1955) yakni: penundaan untuk memulai maupun mengerjakan tugas, keterlambatan dalam mengerjakan tugas, kesenjangan waktu antara rencana dan kinerja aktual, melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa mayoritas subjek memiliki tingkat konformitas yang sedang dengan persentase 56% dan prokrastinasi akademik sedang dengan persentase 57%. kedua variabel berhubungan positif dengan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 yang lebih kecil dari 0,05.

ABSTRACT

Prabowo, Tifa Alfandy Eko. 2020. Relationship between Conformity and Academic Procrastination of Gamers among Male Students at the Final Level of Psychology UIN MALIKI MALANG. Instructor: Fuji Astutik M. Psi

Keywords: Conformity, Academic Procrastination

This study aims to determine the relationship between conformity and academic procrastination on gamers among male students at the Psychology Age Level of UIN Maliki Malang. Conformity is the tendency to change behavior or individual thought patterns as well as changes in decision making in order to adapt to the prevailing norms in the environment. Academic procrastination is a delay in doing assignments because doing other activities that are more fun even though they are not useful, as a result of which the task is not finished and the results are not optimal.

The method used is a quantitative method. The population criteria of this study were gamers, male students, aged 18 to 22 years and final year psychology students at UIN MALIKI MALANG. The results of the pre-research survey showed that there were 61 students who fit the criteria. In this study, conformity is the independent variable (X) and academic procrastination is the dependent variable (Y). The instrument in research is the scale development by the researchers themselves using reliable sources. According to Taylor (2009) conformity aspects are: obedience, agreement, adjustment, trust and interpretation. Meanwhile, the academic procrastination aspects, according to Ferarri (1955), are: delays in starting and doing assignments, delays in doing assignments, time gaps between plans and actual performance, doing other activities that are more fun.

The results of this study indicate that the majority of subjects have moderate conformity with a percentage of 56% and moderate academic procrastination with a percentage of 57%. both variables are positively related to the Sig value. (2-tailed) of 0,000 which is smaller than 0.05.

ملخص

برابوو، تيفا ألفاناندي إيكو برابوو. ٢٠٢٠. العلاقة بين المطابقة والمماثلة الأكاديمية بين اللاعبين بين الطلاب الذكور في المستوى النهائي لعلم النفس في جامعة موالنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ. إماشرف: فج اصنتك

الكلمات المفتاحية : المطابقة , التسويف الأكاديمي

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد العلاقة بين المطابقة والتسويف الأكاديمي لدى اللاعبين بين الطلاب الذكور في المستوى العمري لعلم النفس في جامعة موالنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ. المطابقة هي الميل إلى تغيير السلوك أو أنماط التفكير الفردية وكذلك التغييرات في صنع القرار من أجل التكيف مع المعايير السائدة في البيئة. التسويف الأكاديمي هو تأخير في أداء الواجبات لأن القيام بأنشطة أخرى أكثر متعة على الرغم من أنها ليست مفيدة ، ونتيجة لذلك لم يتم الانتهاء من المهمة والنتائج ليست مثالية.

الطريقة المستخدمة هي طريقة كمية. كانت المعايير السكانية لهذه الدراسة هي اللاعبين والطلاب الذكور الذين تتراوح أعمارهم بين 18 و 22 عامًا وطلاب علم النفس في السنة النهائية في جامعة موالنا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانغ. أظهرت نتائج المسح قبل البحثي أن هناك 61 طالبًا تنطبق عليهم المعايير. في هذه الدراسة ، المطابقة هو المتغير المستقل (X) والتسويف الأكاديمي هو المتغير التابع (Y). الأداة في البحث هي تطوير المقياس بواسطة الباحثين أنفسهم باستخدام مصادر موثوقة. وفقًا لتايلور (2009) ، فإن جوانب المطابقة هي: الطاعة والاتفاق والتكيف والثقة والتفسير. وفي الوقت نفسه ، فإن جوانب المماثلة الأكاديمية ، وفقًا لفيراري (1955) ، هي: التأخير في بدء المهام وتنفيذها ، والتأخير في أداء المهام ، والفجوات الزمنية بين الخطط والأداء الفعلي ، والقيام بأنشطة أخرى أكثر متعة.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن غالبية المواد الدراسية لديها توافق معتدل بنسبة 56٪ ومماثلة أكاديمية معتدلة بنسبة 57٪. كلا المتغيرين مرتبطان بشكل إيجابي بقيمة (2Sig-الذيل) 0.000 وهو أصغر من 0.05.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aspek penting pada kemajuan bangsa ialah kualitas pendidikannya. Umumnya pendidikan diajarkan dengan cara formal melalui sekolah. Menurut Gunarsa (2003), sekolah adalah kebutuhan pokok setiap individu. Selain di rumah, sekolah merupakan tempat kedua untuk mendidik anak. Anak mendapatkan pengetahuan baru sehingga mampu mengasah potensi-potensi yang dimiliki. Pendidikan di Indonesia dibagi dalam beberapa jenjang menyesuaikan fase perkembangan beserta potensi anak. Jenjang paling tinggi pada pendidikan di Indonesia ialah perguruan tinggi dan sebutan untuk peserta didik di perguruan tinggi ialah mahasiswa. Menurut Siswoyo (2007:121) mahasiswa merupakan individu yang menempuh pendidikan di universitas baik swasta maupun negeri dengan tujuan memperoleh gelar sarjana. Mahasiswa berada pada tingkat tertinggi dalam pendidikan karena dianggap sebagai individu yang intelek. Diharapkan mahasiswa dapat membawa bangsa menjadi lebih baik di masa depan.

Di masa pandemik COVID-19 sekarang ini, perkuliahan wajib dilakukan secara online. Kuliah online merupakan salah satu media pembelajaran interaktif melalui media internet. Dosen memberi materi-materi kuliah berupa file *ebook*, tulisan maupun video dan juga memberi materi secara langsung melalui aplikasi

classroom atau video call group. Setelah itu mahasiswa dapat bertanya baik secara langsung saat *video call* dan tidak langsung melalui chat. Pada kuliah online terdapat kelebihan dan kekurangan. Kelebihannya yakni mahasiswa tidak diwajibkan datang ke kampus sehingga resiko tertular COVID-19 berkurang, menghemat biaya transportasi, mahasiswa bebas mengikuti perkuliahan kapan pun dan dimanapun serta dapat mengakses kembali materi perkuliahan yang sudah dibagikan oleh dosen. Sedangkan kekurangannya yakni ada beberapa mata kuliah seperti praktek yang tidak dapat diajarkan secara online, mahasiswa menjadi kurang disiplin karena tidak ada pengawasan secara langsung, perkuliahan tergantung pada *gadget* (Handphone maupun PC) dan kualitas internet.

Sekarang ini, mahasiswa bertemu teman-temannya secara online menggunakan gadget yang tersambung internet. Fitur yang umum dipakai ialah *video call*, akan tetapi mahasiswa kini memilih *game* karena lebih menyenangkan. Michael Patcher seorang Analis Wedbush Securities menjelaskan bahwa orang-orang yang berada di rumah selama pandemi COVID-19 akan bermain *game* untuk mencari hiburan. Menurut Samuel (2010), game adalah suatu hiburan yang berguna untuk menyegarkan pikiran dari rasa jenuh. *Top chart* pada aplikasi Google Play Store pada tanggal 18 September 2020, menunjukkan *Game online* yang menjadi favorit para *gamer* ialah Mobile Legends (ML), Free Fire (FF) dan PUBG Mobile. *Game-game* tersebut membutuhkan kekompakkan tim agar bisa menang, oleh karena itu para gamer membentuk kelompok gamer yang dikenal dengan sebutan *clan* atau *squad*. Hal ini selaras dengan penjelasan Santrock

(2007) bahwa masa remaja merupakan masa pencarian identitas, yakni masa penentuan siapa dirinya, apa kelebihanannya dan tujuan hidupnya. Pada masa tersebut remaja mengalami krisis identitas, sehingga remaja akan melakukan eksplorasi identitas dengan cara mengikuti teman sebaya dalam suatu kelompok.

Pada kelompok gamer, terdapat aturan atau kebiasaan yang memiliki pengaruh pada anggotanya, sehingga mereka harus beradaptasi atau melakukan perubahan terhadap keyakinan atau perilaku agar sama dengan kelompoknya. Menurut Monks (2004) perilaku remaja beradaptasi dengan norma lingkungan atau kelompok disebut sebagai konformitas. Remaja melakukan konformitas kepada teman sebaya bukan sekedar peniruan perilaku saja, tetapi juga dalam pengambilan keputusan. Saat remaja kesulitan membuat keputusan, mereka akan meminta pertimbangan kepada teman sebaya daripada orang tua. Cash (2002) menjelaskan bahwa remaja senang membuat kelompok hobi atau komunitas yang anggotanya memiliki kesamaan hobi. Remaja merasa nyaman karena lingkungan atau teman-teman kelompoknya memiliki kesamaan dengan dirinya. Akibatnya, remaja akan bergantung pada teman-temannya baik dalam berperilaku, bersikap dan pengambilan keputusan.

Myers (2005) menjelaskan bahwa konformitas mengakibatkan individu menuruti keinginan kelompok dan berperilaku sesuai dengan kelompok meskipun hal itu tidak benar dan tidak sesuai dengan dirinya sendiri. Terkait hal tersebut, Joyce (2010) menjelaskan bahwa konformitas dapat menimbulkan perilaku negatif pada remaja. Perilaku negatif seperti pergaulan bebas, minum-minuman keras, narkoba dan merokok. Tidak hanya pada gaya hidup remaja saja, remaja

juga melakukan perilaku negatif pada aktivitas akademik seperti enggan untuk belajar, bolos sekolah atau kuliah dan menunda tugas bahkan tidak mengerjakan tugas. Remaja melakukan hal-hal tersebut supaya dirinya diterima oleh teman-teman atau kelompoknya. Tidak hanya itu saja, konformitas juga dipengaruhi oleh identitas diri orang lain, sehingga remaja kesulitan mengenali dirinya sendiri karena mengikuti perkembangan zaman atau hal-hal yang sedang trend. Berdasarkan penjelasan tersebut terdapat indikasi bahwa mahasiswa menjadi gamer karena mengikuti trend. Saat ini yang menjadi trend ialah bermain game atau menjadi gamer. Kemudian setelah terbentuk kelompok atau golongan mahasiswa yang menjadi gamer mereka dapat diindikasikan melakukan perilaku negatif terhadap aktivitas akademik seperti menunda mengerjakan skripsi. Menurut Steel (2010) tindakan individu menunda pekerjaan meskipun individu tahu bahwa penundaan tersebut akan menimbulkan persoalan disebut dengan prokrastinasi. Penundaan yang terjadi saat individu mengerjakan tugas-tugas akademik disebut sebagai prokrastinasi akademik (Aitken, 1982).

Mahasiswa tingkat akhir psikologi sudah menerima pemahaman mengenai konformitas dan prokrastinasi akademik melalui mata kuliah psikologi sosial dan psikologi pendidikan. Jadi, dapat diindikasikan bahwa mereka telah mengembangkan metode untuk meminimalisir perilaku negatif dari konformitas sehingga tidak menimbulkan prokrastinasi akademik. Hal tersebut membuat peneliti tertarik melakukan penelitian ini pada mahasiswa psikologi. Agar lebih mudah menemukan mahasiswa tingkat akhir psikologi yang menjadi gamer, peneliti menggunakan informasi yang diperoleh dari infografis “The Indonesian

Gamer | 2017” pada situs eSport internasional *newzoo.com*, *gamer* di Indonesia kebanyakan adalah laki-laki. Terkait informasi tersebut, dapat diketahui bahwa subjek penelitian ini ialah mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi.

Terkait dengan fenomena tersebut, peneliti melakukan survey pra penelitian pada mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi UIN MALIKI Malang. Hasil survey tersebut menunjukkan terdapat 61 mahasiswa yang menjadi gamer karena konformitas sehingga mengalami prokrastinasi akademik yakni dengan belum selesainya skripsi. Jawaban dari sebagian responden terkait alasan menjadi gamer dan alasan belum menyelesaikan skripsi ditunjukkan pada uraian berikut:

“Saya menjadi gamer awalnya karena khawatir tidak diterima oleh teman-teman seangkatan yang kini menjadi gamer. Bisa dikatakan saya menjadi gamer hanya ikut-ikutan, namun seiring berjalannya waktu saya dapat merasakan kesenangan bermain game untuk menghilangkan rasa jenuh yang saya rasakan. Waktu kuliah masih tatap muka, saya dapat beraktivitas bersama teman-teman seperti berangkat kuliah bersama, saling mengingatkan jadwal kuliah dan nongkrong dengan teman-teman sambil mengerjakan tugas meskipun tugas yang dikerjakan bersifat individual. Namun sekarang ini, saya dan teman-teman tidak bisa melakukan hal seperti biasanya dikarenakan physical distancing dan kuliah online dari rumah. Saya menjadi enggan mengerjakan skripsi karena kini saya lebih senang bermain game. Selain itu teman-teman yang bermain game dengan saya juga belum menyelesaikan skripsi, sehingga saya tidak merasa khawatir apabila skripsi belum selesai” (Andika, mahasiswa tingkat akhir psikologi).

“Saya menjadi gamer sejak SMP. Kala itu banyak teman-teman saya yang bermain game Point Blank. Saya lihat bahwa teman-teman yang bermain game tersebut menjadi senang. Kemudian saya tertarik untuk ikut bermain game tersebut dan ternyata memang menyenangkan. Kini di masa COVID-19, banyak teman-teman seangkatan saya yang menjadi gamer. Mereka sama seperti saya yakni belum menuntaskan skripsi, hal tersebut membuat saya merasa tenang ketika skripsi belum tuntas. Saya belum ada niat untuk segera menuntaskan skripsi karena sejak dulu saya mengerjakan tugas dengan sistem kebut semalam (SKS) dan sebelum waktu mendekati deadline saya lebih senang menghabiskan waktu dengan bermain game bersama teman-teman” (Amar, mahasiswa tingkat akhir psikologi).

“Saya sebetulnya tidak berminat menjadi gamer, tetapi karena saya kurang percaya diri dapat menyelesaikan skripsi sendiri, saya terpaksa ikut teman-teman yang membantu saya mengerjakan skripsi menjadi gamer. Saya khawatir nantinya tidak ada yang membantu saya mengerjakan skripsi karena tidak menjadi gamer seperti mereka. Oleh karena itu skripsi saya tidak kunjung selesai karena saya lebih sering bermain game bersama teman-teman daripada mengerjakan skripsi. Kini saya merasa cemas apabila tidak dapat menyelesaikan skripsi” (Amir, mahasiswa tingkat akhir psikologi).

Penelitian Lailatul Khomariyah (2016) menunjukkan nilai korelasi konformitas dan prokrastinasi akademik sebesar -0,121 dengan nilai signifikansi 0,272 ($p > 0,05$). Nilai hasil uji korelasi tersebut menunjukkan bahwa arah hubungan konformitas dengan prokrastinasi akademik adalah negatif. Kemudian nilai signifikansi penelitian tersebut menunjukkan konformitas dengan prokrastinasi akademik tidak memiliki hubungan signifikan. Kesimpulannya ialah tingkat konformitas tidak dapat mempengaruhi tingkat prokrastinasi akademik siswa kelas VIII di SMPN 3 Kertosono.

Penelitian Rindita Ratu (2017) menunjukkan nilai uji korelasi konformitas dan prokrastinasi akademik sebesar 0,431 dengan nilai signifikansi 0,000 ($p < 0,05$). Nilai hasil uji korelasi tersebut menunjukkan bahwa arah hubungan konformitas dengan prokrastinasi akademik adalah positif. Kemudian nilai signifikansi penelitian tersebut menunjukkan bahwa hubungan konformitas dan prokrastinasi akademik tergolong signifikan. Kesimpulannya ialah tingkat konformitas dapat mempengaruhi tingkat prokrastinasi akademik pada mahasiswa Jurusan/Prodi Teknik Industri UPN “Veteran” Yogyakarta angkatan 2014 dan 2015.

Berdasarkan uraian fenomena yang menjadi latar belakang dan perbedaan hasil penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Khomariyah (2016) dan Rindita Ratu (2017) tersebut, peneliti tertarik melakukan penelitian tentang hubungan konformitas dan prokrastinasi akademik pada gamer di kalangan mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi UIN MALIKI Malang.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini ialah:

1. Bagaimana tingkat konformitas pada *gamer* di kalangan mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi UIN MALIKI Malang?
2. Bagaimana tingkat prokrastinasi akademik pada *gamer* di kalangan mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi UIN MALIKI Malang?
3. Apakah terdapat hubungan antara konformitas dengan prokrastinasi akademik pada *gamer* di kalangan mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi UIN MALIKI Malang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Mengetahui tingkat konformitas pada *gamer* di kalangan mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi UIN MALIKI Malang.
2. Mengetahui tingkat prokrastinasi akademik pada *gamer* di kalangan mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi UIN MALIKI Malang.
3. Mengetahui hubungan antara konformitas dengan prokrastinasi akademik pada *gamer* di kalangan mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi UIN MALIKI Malang.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini ialah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan dan perspektif pengembangan ilmu psikologi tentang konformitas dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa. Kepada peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk meneliti lebih lanjut tentang konformitas dan prokrastinasi akademik pada mahasiswa.

2. Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan yang bermanfaat bagi subjek penelitian yang mengalami konformitas dan prokrastinasi akademik. Selain itu dapat menjadi masukan bagi para dosen supaya mengawasi mahasiswa agar mampu meminimalisir konformitas dan segera menyelesaikan skripsi.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Konformitas

1. Pengertian konformitas

Taylor (2009) menjelaskan bahwa konformitas ialah kecenderungan perubahan pada keyakinan atau perilaku individu agar sesuai dengan orang lain. Perubahan pada diri individu dilakukan untuk menyesuaikan dengan orang disekitarnya. Individu akan diterima oleh orang disekitarnya, ketika individu dapat menyesuaikan diri dengan norma lingkungannya.

Menurut Monks (2004) konformitas adalah perilaku remaja beradaptasi dengan norma di lingkungannya. Caranya ialah dengan melakukan hal yang sama seperti teman sebaya. Hal yang berpengaruh pada konformitas remaja adalah perkembangan sosialnya. Dimulai dari upaya remaja beradaptasi tidak bergantung pada orang tua dan condong pada teman seumurannya. Remaja dengan konformitas tinggi cenderung melakukan aktivitas sesuai dengan teman sebaya. Oleh karena itu kegiatan akademik individu juga terpengaruh. Konformitas teman sebaya di universitas dapat mempengaruhi pengerjaan tugas akademik mahasiswa. Jika teman sebaya menunda mengerjakan tugas, maka mahasiswa juga melakukan tindakan tersebut. Individu melakukan hal tersebut karena

keinginan individu agar diterima dan tidak dicela oleh teman seumurannya.

Myers (2012) menjelaskan konformitas bukan sekedar mengubah perilaku atau pola pikir agar sama dengan orang lain, selain itu dipengaruhi juga oleh perilaku atau pola pikir kelompok. Selaras dengan penjelasan Cash (2002), Remaja melakukan konformitas kepada teman sebaya bukan sekedar peniruan perilaku saja, tetapi juga dalam pengambilan keputusan. Saat remaja kesulitan membuat keputusan, mereka akan meminta pertimbangan kepada teman sebaya daripada orang tua. Remaja suka membuat kelompok hobi, yakni kelompok yang anggotanya memiliki kesamaan hobi, sehingga mereka merasa senasib.

Menurut Riggio (2009), Konformitas merupakan proses anggota kelompok beradaptasi dengan norma-norma kelompok. Kelompok melakukan tekanan baik secara implisit maupun eksplisit kepada anggota karena norma kelompok penting untuk identitas kelompok dan aktivitas-aktivitas kelompok. Konformitas menunjukkan sejauh mana anggota mematuhi norma kelompok, sehingga konformitas akan memudahkan kelompok dalam menjalankan norma-norma kelompok dan keseragaman kelompok.

Menurut Baron dan Byrne (2005), Konformitas ialah upaya individu yang terus dilakukan agar sesuai dengan norma-norma kelompok. Metode simpelnya ialah dengan berperilaku yang cocok dengan norma dan

diterima masyarakat. Bentuk norma bisa *descriptive norms* atau *injunctive norms*. *Descriptive norms* ialah apa yang orang-orang lakukan , sedangkan *injunctive norms* ialah apa yang sebaiknya individu lakukan. *Descriptive norms* biasanya condong tersirat, yakni norma yang tidak tertulis. Sedangkan *injunctive norms* condong diekspresikan secara terang-terangan atau tertulis (Sarwono, 2009).

Berdasarkan pengertian-pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa konformitas ialah tendensi perubahan perilaku atau pola pikir individu serta perubahan pengambilan keputusan dalam rangka menyesuaikan diri dengan norma yang berlaku di lingkungan. Perilaku tersebut individu lakukan supaya diterima lingkungan sosialnya dan mendapat apresiasi, serta mencegah mendapat sanksi atau hinaan dari orang-orang disekitarnya.

2. Macam-macam Konformitas

Nail (2000) membagi konformitas menjadi 3 jenis, yaitu:

a. Pemenuhan (*compliance*)

Pemenuhan terjadi disebabkan oleh dampak sosial yang patut dihormati. Pada jenis konformitas ini, perilaku individu dituntut selaras dengan keinginan kelompok. Namun, dalam diri individu menolak perilaku tersebut. Konformitas jenis ini terjadi supaya individu diterima dan tidak dikucilkan oleh kelompoknya.

b. Kepatuhan (*obedience*)

Kepatuhan terjadi saat individu berperilaku selaras dengan aturan yang berlaku pada kelompoknya. Jenis konformitas ini dilakukan individu demi *reward* dari kelompok dan terhindar dari sanksi.

c. Penerimaan (*acceptance*)

Penerimaan terjadi disebabkan oleh dampak sosial yang informatif. Pada jenis konformitas ini, perilaku dan pola pikir individu selaras dengan keinginan kelompok.

3. Faktor-faktor Konformitas

Menurut Baron & Byrne (2005), terdapat 3 faktor yang mempengaruhi konformitas, yaitu:

1. Kohesivitas (*cohesiveness*)

Kohesivitas adalah ketertarikan seseorang terhadap kelompok. Individu condong suka dan hormat pada suatu kelompok saat kohesivitasnya tinggi, sehingga konformitas individu terhadap kelompok tersebut meningkat meskipun tidak ada tekanan secara langsung (Baron & Byrne, 2005).

2. Norma sosial

Norma sosial terdapat dua jenis, norma sosial injungtif dan norma sosial deskriptif. Norma injungtif adalah norma yang tegas menentukan perilaku yang wajib dilakukan individu, yakni perilaku yang disetujui

atau ditolak pada kondisi tertentu. Sedangkan Norma sosial deskriptif adalah norma yang secara tersirat menjelaskan perilaku kebanyakan orang dalam kondisi tertentu. Norma tersebut berpengaruh pada perilaku individu karena individu jadi tahu efektifitas perilaku pada kondisi tersebut. Norma-norma tersebut sangat berpengaruh terhadap perilaku konformitas individu (Baron & Byrne, 2005).

3. Ukuran kelompok

Ukuran kelompok dapat dilihat melalui jumlah anggotanya. Saat anggota kelompok bertambah banyak, konformitas individu di dalam kelompok menjadi bertambah besar meskipun individu melakukan perilaku atau pola pikir yang tidak sesuai dengan keinginannya (Baron & Byrne, 2005).

4. Aspek-aspek Konformitas

Taylor (2004) menjelaskan lima aspek pada konformitas, yakni kepercayaan, penyesuaian, peniruan, kesepakatan dan ketaatan.

a. Ketaatan

Reaksi yang muncul karena kepatuhan individu pada kekuasaan tertentu, sehingga kekuasaan mempengaruhi perilaku konformitas individu.

b. Kesepakatan

Ketetapan bersama yang dibuat kelompok menimbulkan dampak sosial yang dapat memicu konformitas di dalam kelompok .

c. Penyesuaian

Individu melakukan konformitas dengan harapan individu dianggap sebagai anggota kelompok. Hal tersebut menyebabkan individu berupaya menyesuaikan diri dengan norma yang dibuat dan berlaku dalam kelompok.

d. Kepercayaan

Ketika individu semakin yakin pada berita dan pendapat kelompok, maka semakin besar individu melakukan konformitas.

e. Peniruan

Individu melakukan konformitas agar bisa sama seperti kelompoknya dengan meniru kelompoknya baik secara sukarela atau karena tekanan (nyata atau dibayangkan).

5. Konformitas dalam Kajian Islam

Taylor (2009) menjelaskan bahwa konformitas ialah kecenderungan perubahan pada keyakinan atau perilaku individu agar sesuai dengan orang lain. Konformitas merupakan proses anggota kelompok beradaptasi dengan norma-norma kelompok. Kelompok melakukan tekanan baik secara implisit maupun eksplisit kepada anggota karena norma kelompok penting untuk identitas kelompok dan aktivitas-aktivitas kelompok (Riggio, 2009). Hal tersebut terkandung dalam QS. Al-Baqarah ayat 14.

وَإِذَا لَقُوا الَّذِينَ ءَامَنُوا قَالُوا ءَامَنَّا وَإِذَا خَلَوْا إِلَىٰ شَيَاطِينِهِمْ قَالُوا إِنَّا مَعَكُمْ إِنَّمَا نَحْنُ مُسْتَهْزَءُونَ

Dan apabila mereka berjumpa dengan orang yang beriman, mereka berkata, "Kami telah beriman." Tetapi apabila mereka kembali kepada setan-setan (para pemimpin) mereka, mereka berkata, "Sesungguhnya kami bersama kamu, kami hanya berolok-olok."

Dalam ayat tersebut, dijelaskan bahwa orang beriman jangan sampai terperdaya oleh orang lain. Jadi, dapat dikatakan berdasarkan ayat tersebut, seorang muslim sebaiknya jangan mudah terpengaruh oleh orang lain.

B. Prokrastinasi Akademik

1. Pengertian Prokrastinasi Akademik

Ellis dan Knaus (1977) menjelaskan bahwa prokrastinasi adalah penundaan yang dilakukan individu meskipun sudah ada niatan, percobaan dan perencanaan mengerjakan tugas, namun tidak berhasil. Prokrastinasi terjadi karena adanya aktivitas lain yang lebih menyenangkan namun tidak bermanfaat, oleh karena itu prokrastinator hanya menyia-nyia waktu. Ghufroon (2003:14) menjelaskan bahwa prokrastinator adalah individu yang memiliki kecenderungan untuk menunda atau tidak kunjung memulai tugas.

Prokrastinasi menurut Burka dan Yuen (2008) ialah penundaan pengerjaan tugas, sehingga terbentuk kebiasaan baru yang dilakukan individu saat mendapat tugas. Penyebab terjadinya penundaan ialah karena pikiran negatif mengenai tugas. Prokrastinasi dianggap sebagai kendala saat individu mendapatkan efek dari tindakan tersebut. Efek internal yakni saat individu merasa bersalah serta menyalahkan dirinya sendiri. Imbas dari efek internal yakni individu menyesali tindakannya dan putus asa. Sedangkan efek eksternal ialah tekanan yang muncul karena perkiraannya tidak sesuai dengan realita, seperti mendapat teguran atau bahkan hukuman. Burka & Yuen (2008) juga mengatakan bahwa prokrastinasi bisa dilakukan oleh individu pada semua tugasnya

Menurut Aitken (1982), penundaan yang terjadi saat individu mengerjakan tugas-tugas akademik disebut sebagai prokrastinasi akademik. Tugas akademik seperti tugas sekolah, rangkuman materi, ujian serta tugas akhir atau skripsi. Prokrastinasi tersebut dilakukan dengan maksud mencegah munculnya anggapan negatif mengenai kemampuan individu, seperti anggapan bahwa individu memiliki kemampuan lebih rendah daripada hasil pengerjaan tugasnya. Apabila individu gagal dalam mengerjakan tugas atau kurang puas dengan hasil tugasnya, maka individu merasa penyebabnya bukanlah karena kemampuan individu yang rendah, namun individu menganggap bahwa penyebab kegagalan tersebut ialah karena individu melakukan penundaan dan tidak sungguh-sungguh. Alexander dan Onwuegbuzie (2007) mengatakan, munculnya prokrastinasi membuat prioritas tugas berkurang, akibatnya tugas tidak kunjung selesai bahkan sampai terlambat menyelesaikan tugas dan tidak tepat waktu saat menghadiri kegiatan penting.

Menurut Burka dan Yuen (2008) prokrastinator tidak tahu bahwa mereka berulang kali melakukan prokrastinasi. Ketika mendapat tugas, prokrastinator menganggap tugasnya akan menghasilkan hasil yang bagus meskipun dikerjakan saat waktu segera habis. Prokrastinator suka menuntaskan tugas secara spontan tanpa rencana. Oleh karena itu tugas tidak selesai dan prokrastinator berada di lingkaran prokrastinasi "*the cycle of procrastination*", yakni perilaku yang menjadi kebiasaan prokrastinator.

Dari penjelasan-penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa prokrastinasi akademik adalah penundaan mengerjakan tugas karena melakukan aktivitas lain yang lebih menyenangkan meskipun tidak bermanfaat, akibatnya tugas tidak kunjung selesai dan hasilnya tidak maksimal.

2. Faktor-faktor Prokrastinasi Akademik

Menurut Ferrari (1995) faktor-faktor yang mempengaruhi prokrastinasi ialah faktor internal dan faktor eksternal.

a. Faktor internal, ialah faktor-faktor yang ada pada diri individu.

1. Kondisi fisik

Maksud dari kondisi fisik ialah kesehatan individu. Jika individu kurang sehat, maka kemampuan fisiknya untuk beraktivitas baik mengerjakan tugas atau hal lain akan berkurang. Individu menjadi enggan atau melakukan penundaan pengerjaan tugas saat sakit karena tidak dapat mengerjakan tugas secara maksimal. Milgram (1991) mengatakan bahwa kelelahan atau *fatigue* mengakibatkan produktifitas dalam belajar maupun kegiatan individu lainnya menurun.

2. Kondisi psikis

Maksud dari kondisi psikis ialah kondisi perasaan, motivasi atau hal-hal lain yang terkait dengan psikis. Tingkat motivasi berpengaruh terhadap perilaku penundaan.

b. Faktor eksternal, ialah faktor-faktor dari luar individu.

1. Gaya asuh orang tua

Hasil penelitian Ferarri dan Ollivete (1994), menunjukkan hasil bahwa gaya asuh orang tua yang otoriter membuat prokrastinasi muncul, sedangkan gaya asuh otoritatif tidak membuat prokrastinasi muncul.

2. Kondisi lingkungan

Pada lingkungan yang pengawasannya kurang dapat membuat prokrastinasi muncul. Individu akan rajin mengerjakan tugas jika diawasi oleh orang lain. Sebaliknya, jika tidak ada yang mengawasi individu, maka individu bebas mau mengerjakan tugas kapan pun. Selain itu, pergaulan juga mempengaruhi prokrastinasi akademik. Apabila kelompok teman-temannya tidak mau mengerjakan tugas, maka individu juga akan mengikuti teman-temannya tidak mengerjakan tugas.

3. Aspek-aspek Prokrastinasi Akademik

Menurut Ferrari (1995) terdapat 4 aspek dalam prokrastinasi akademik, yakni:

1. Acuan nilai pekerjaan kurang sesuai

Individu yang cenderung melakukan penundaan akan mengalami keterlambatan penyelesaian tugas, sehingga individu mengerjakan tugas dengan terburu-buru dan hasilnya kurang optimal.

2. Eksistensi aktivitas lain yang lebih menyenangkan

3. Niat menuntaskan tugas rendah

Individu mengerti perlunya penuntasan tugas namun tidak kunjung dituntaskan justru individu melakukan pekerjaan yang dianggap lebih patut diperhatikan.

4. Eksistensi perasaan kesal saat menyelesaikan tugas

Muncul perasaan kesal pada individu saat menyelesaikan tugas. Seperti perasaan risau saat individu melakukan penundaan tugas, perasaan cemas karena tugas tidak kunjung selesai dan perasaan bersalah karena hasil tugas tidak maksimal.

Dari penjelasan-penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam prokrastinasi terdapat empat aspek, yakni acuan nilai pekerjaan kurang sesuai, eksistensi aktivitas lain yang lebih menyenangkan, niat menuntaskan tugas rendah, Eksistensi perasaan kesal saat menyelesaikan tugas.

4. Prokrastinasi Akademik dalam Kajian Islam

Ellis dan Knaus (1977) menjelaskan bahwa prokrastinasi adalah penundaan yang dilakukan individu meskipun sudah ada niatan, percobaan dan perencanaan mengerjakan tugas, namun tidak berhasil. Prokrastinasi terjadi karena adanya aktivitas lain yang lebih menyenangkan namun tidak bermanfaat, oleh karena itu prokrastinator hanya menyia-nyia waktu. Orang muslim dilarang untuk menyia-nyiakan waktu, hal ini terkandung dalam QS. Al-Ashr: 1-3

وَالْعَصْرِ ﴿١﴾ إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ ﴿٢﴾ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ وَتَوَاصَوْا بِالْحَقِّ وَتَوَاصَوْا بِالصَّبْرِ ﴿٣﴾

Artinya: "Demi waktu (1) sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian, (2) kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan kebajikan serta saling menasihati untuk kebenaran dan saling menasihati untuk kesabaran (3)."

Dalam ayat tersebut, dijelaskan bahwa Allah memberikan waktu panjang untuk manusia agar beriman dan beribadah. Manusia dikatakan merugi apabila menyia-nyiakan waktu. Jadi dapat dikatakan bahwa prokrastinasi adalah hal yang tidak boleh dilakukan oleh para mukmin.

C. Hubungan Konformitas dengan Prokrastinasi Akademik

Ellis dan Knaus (1977) menjelaskan bahwa prokrastinasi adalah penundaan yang dilakukan individu meskipun sudah ada niatan, percobaan dan perencanaan mengerjakan tugas, namun tidak berhasil. Prokrastinasi terjadi karena adanya aktivitas lain yang lebih menyenangkan namun tidak bermanfaat, oleh karena itu prokrastinator hanya menyia-nyia waktu. Ghufroon (2003:14) menjelaskan bahwa prokrastinator adalah individu yang memiliki kecenderungan untuk menunda atau tidak kunjung memulai tugas.

Menurut Aitken (1982), penundaan yang terjadi saat individu mengerjakan tugas-tugas akademik disebut sebagai prokrastinasi akademik. Tugas akademik seperti tugas sekolah, rangkuman materi, ujian serta tugas akhir atau skripsi. Prokrastinasi tersebut dilakukan dengan maksud mencegah munculnya anggapan negatif mengenai kemampuan individu, seperti anggapan bahwa individu memiliki kemampuan lebih rendah daripada hasil pengerjaan tugasnya. Apabila individu gagal dalam mengerjakan tugas atau kurang puas dengan hasil tugasnya, maka individu merasa penyebabnya bukanlah karena kemampuan individu yang rendah, namun individu beranggapan penyebabnya adalah karena individu tidak sungguh-sungguh dan menunda-nunda dalam mengerjakan tugas. Menurut Ferrari (1995) faktor eksternal yang menyebabkan prokrastinasi ialah teman sebaya. Pengaruh dari teman sebaya tersebut dapat dikatakan sebagai konformitas.

Menurut Monks (2004) konformitas adalah perilaku remaja beradaptasi dengan norma di lingkungannya. Myers (2012) menjelaskan konformitas bukan sekedar mengubah perilaku atau pola pikir agar sama dengan orang lain, selain itu dipengaruhi juga oleh perilaku atau pola pikir kelompok. Selaras dengan penjelasan Cash (2002), Remaja melakukan konformitas kepada teman sebaya bukan sekedar peniruan perilaku saja, tetapi juga dalam pengambilan keputusan. Saat remaja kesulitan membuat keputusan, mereka akan meminta pertimbangan kepada teman sebaya daripada orang tua. Remaja suka membuat kelompok hobi, yakni kelompok yang anggotanya memiliki kesamaan hobi, sehingga mereka merasa senasib.

Menurut Riggio (2009), Konformitas merupakan proses anggota kelompok beradaptasi dengan norma-norma kelompok. Kelompok melakukan tekanan baik secara implisit maupun eksplisit kepada anggota karena norma kelompok penting untuk identitas kelompok dan aktivitas-aktivitas kelompok. Konformitas menunjukkan sejauh mana anggota mematuhi norma kelompok, sehingga konformitas akan memudahkan kelompok dalam menjalankan norma-norma kelompok dan keseragaman kelompok.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dilihat bahwa ada hubungan antara konformitas dengan prokrastinasi akademik. Jika individu melakukan konformitas terhadap kelompok yang anggotanya tidak mengerjakan tugas, maka individu akan ikut perilaku kelompok tersebut, sehingga tugas tertunda

dan tidak kunjung diselesaikan, apabila tugas selesai maka hasilnya kurang maksimal karena dikerjakan dengan waktu singkat.

D. Hipotesis

Hipotesis penelitian ini ialah ada hubungan positif antara konformitas dengan prokrastinasi akademik pada subjek Saat konformitas tinggi, maka prokrastinasi akademiknya juga tinggi. Sebaliknya, saat konformitas rendah, maka prokrastinasi akademiknya juga rendah.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian adalah metode pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian. Ada dua metode dalam penelitian yakni penelitian kuantitatif dan penelitian kualitatif. Sugiyono (2012:13) menjelaskan bahwa penelitian kuantitatif adalah penelitian yang menggunakan statistik baik pada instrumen penelitian maupun analisis data untuk uji hipotesis penelitian pada subjek penelitian tertentu. Azwar(2008) menyatakan bahwa sifat metode penelitian ialah deduktif, yakni bermula persoalan umum lalu ke persoalan spesifik yang digunakan untuk uji hipotesis penelitian.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan model korelasional atau hubungan. Menurut Azwar (2008) penelitian kuantitatif disajikan dengan data-data berupa angka. Kemudian dianalisis menggunakan perhitungan statistika. Desain korelasional pada penelitian kuantitatif digunakan untuk mencari tahu hubungan variabel penelitian. Nilai tingkatan hubungan dari variabel-variabel tersebut disajikan menggunakan koefisien korelasi (Arikunto,2005).

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Dalam penelitian diperlukan langkah-langkah dalam mengidentifikasi variabel penelitian. Identifikasi variabel penelitian akan membantu peneliti memahami variabel-variabel penelitian.. Identifikasi variabel ini nantinya akan menegaskan persoalan yang mendasari penelitian (Azwar, 2007). Variabel penelitian ini yaitu:

1. Variabel Bebas (Independent Variable)

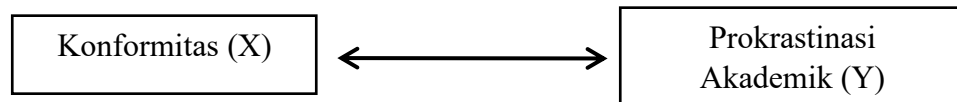
Variabel bebas adalah variabel yang mampu berdiri sendiri dan memiliki pengaruh pada variabel lain atau menjadi penyebab munculnya variabel terikat. Sugiyono (2009:39) menyebut variabel ini sebagai variabel predictor, stimulus, antecedent. Variabel bebas pada penelitian ini adalah konformitas.

2. Variabel Terikat (Dependent Variable)

Variabel terikat merupakan variabel yang tidak mampu berdiri sendiri dan dapat dipengaruhi variabel lain atau muncul akibat dari variabel bebas. Sugiyono (2009:39) menyebut variabel ini sebagai variable output, konsekuen, kriteria. Variabel terikat pada penelitian ini adalah prokrastinasi akademik.

Dari penjelasan sebelumnya, variabel penelitian dapat diilustrasikan sebagai berikut:

Gambar 3.1 Hubungan Antar Variabel



Keterangan:

Variabel Terikat : Y

Variabel Bebas : X

X - Y : Hubungan konformitas dengan prokrastinasi akademik

C. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional ialah definisi variabel yang diringkas dengan dasar karakteristik-karakteristik yang bisa diteliti (Azwar, 2010:74). konsep dapat diteliti ini penting, sehingga memungkinkan orang lain selain peneliti ini untuk melakukan penelitian yang serupa, penelitian ini terbuka untuk diuji kembali oleh orang lain (Suryabrata, 2005:29). Definisi operasional variabel-variabel penelitian ini yakni:

1. Konformitas

Konformitas merupakan kecenderungan mengubah tingkah laku atau pikiran seseorang agar sesuai dengan kelompok. Adapun aspek-aspek konformitas yakni ketaatan, kesepakatan, penyesuaian, kepercayaan dan peniruan. Jika skor lima aspek tersebut tinggi, maka konformitas tinggi terjadi pada subjek penelitian.

2. Prokrastinasi Akademik

Prokrastinasi akademik adalah penundaan yang terjadi pada lingkup akademik, seperti tugas sekolah dan ujian. Adapun aspek-aspek dari prokrastinasi akademik yakni acuan nilai sempurna tidak masuk akal, eksistensi tugas lain yang perlu diprioritaskan, niat menuntaskan tugas rendah, eksistensi perasaan kesal saat menyelesaikan tugas. Jika skor keempat aspek tersebut tinggi, maka terjadi prokrastinasi akademik tinggi pada subjek penelitian.

D. Subjek Penelitian

1. Populasi

Sugiyono (1997:57) menjelaskan bahwa populasi ialah generalisasi dari sekumpulan subjek yang telah ditetapkan oleh peneliti berdasarkan karakteristik dan kuantitas tertentu yang kemudian diteliti dan disimpulkan. Populasi pada penelitian ini adalah mahasiswa laki-laki tingkat akhir Psikologi UIN MALIKI Malang yang menjadi gamer. Hasil survey pra penelitian tanggal 15 september 2020 menunjukkan 61 mahasiswa laki-laki tingkat akhir menjadi gamer.

2. Sampel

Arikunto (2013) menjelaskan bahwa sampling adalah proses pemilihan sampel yang mewakili populasi. Akan tetapi jika tidak sampai 100 orang, sebaiknya diikutsertakan semua, jadi sampel penelitiannya ialah populasi penelitian.

E. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan metode skala. Azwar (2011:133) menjelaskan bahwa skala adalah alat ukur non kognitif berupa pernyataan-pernyataan yang berfungsi mengekspresikan gagasan psikologis melalui segi kepribadian individu.

Penelitian ini menggunakan skala sikap Likert. Azwar (2013:97) menjelaskan bahwa skala sikap dibuat dengan tujuan mengekspresikan sikap setuju dan tidak setuju, plus dan minus, pro dan kontra, sesuai atau tidak sesuai pada pernyataan sosial. Dalam skala ini, pernyataan sosial digunakan sebagai pernyataan sikap. Metode skoring jawaban pada skala ini merupakan hasil modifikasi skala Likert yang dibagi menjadi empat jawaban sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skor Skala Likert

| Pernyataan | Jawaban | | | |
|---------------------|---------|---|----|-----|
| | SS | S | TS | STS |
| Favourable | 4 | 3 | 2 | 1 |
| Unfavourable | 1 | 2 | 3 | 4 |

Keterangan:

SS : Sangat setuju S : Setuju TS : Tidak setuju
STS : Sangat tidak setuju

Peneliti menghapus pilihan ragu-ragu karena tidak mewakili sesuai atau tidak sesuai. Dikhawatirkan responden cenderung memilih jawaban tersebut karena merasa ragu-ragu antara sesuai atau tidak sesuai. Menurut Hadi (1993) jawaban netral membuat jawaban responden kurang bervariasi.

1. Skala Konformitas

Penyusunan skala konformitas penelitian ini mengacu pada teori konformitas Taylor (2009) yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Blue Print Skala Konformitas

| Variabel | Aspek | Indikator Perilaku | Nomor butir | | Total |
|-------------|-------------|---|-------------|--------|-------|
| | | | F | UF | |
| Konformitas | Ketaatan | a. Mengikuti keinginan kelompok supaya dapat diterima | 1, 17 | 9, 25 | 4 |
| | | b. Mengikuti peraturan kelompok untuk memenuhi harapan kelompok | 2, 18 | 10, 26 | 4 |
| | Kesepakatan | c. Menyesuaikan diri dengan kelompok supaya tidak dikucilkan | 3, 19 | 11, 27 | 4 |

| | | | | |
|---------------|--|--------|--------|-----------|
| | d. Membuat perubahan keputusan karena takut mendapat celaan kelompok | 4, 20 | 12, 28 | 4 |
| Penyesuaian | e. Tidak percaya diri dengan kemampuan pribadi | 13, 29 | 5, 21 | 4 |
| Kepercayaan | f. Membenarkan kemampuan kelompok | 14, 30 | 6, 22 | 4 |
| | g. Menganggap kelompok lebih kompeten daripada dirinya | 15, 31 | 7, 23 | 4 |
| Peniruan | h. Meniru perilaku kelompok sebagai pedoman perilaku | 16, 32 | 8, 24 | 4 |
| Jumlah | | | | 32 |

2. Skala Prokratinasi Akademik

Penyusunan skala prokrastinasi akademik ini mengacu pada teori prokrastinasi akademik Ferrari (1995) yang dijelaskan pada tabel berikut:

Tabel 3.3 Blue Print Skala Prokrastinasi Akademik

| Variabel | Aspek | Indikator Perilaku | Nomor butir | | Total |
|-------------------------------|---|---|-------------|--------|-------|
| | | | F | UF | |
| Prokrastinasi Akademik | Acuan nilai pekerjaan kurang sesuai | a. Tidak memiliki tujuan yang jelas | 1, 17 | 9, 25 | 4 |
| | | b. Tidak memiliki target pencapaian | 2, 18 | 10, 26 | 4 |
| | Eksistensi aktivitas lain yang lebih menyenangkan | c. Melakukan pekerjaan lain yang lebih menyenangkan | 3, 19 | 11, 27 | 4 |
| | | d. Tidak ada prioritas dalam suatu pekerjaan | 4, 20 | 12, 28 | 4 |
| | Niat menuntaskan tugas rendah | e. Menunda pekerjaan | 13, 29 | 5, 21 | 4 |
| | | f. Tidak fokus pada pekerjaan | 14, 30 | 6, 22 | 4 |

| | | | | |
|----------------|-------------------------|--------|-------|----|
| Eksistensi | g. Memiliki hasil kerja | 15, 31 | 7, 23 | 4 |
| perasaan kesal | yang tidak memuaskan | | | |
| saat | di masa lalu | | | |
| menyelesaikan | h. Menyalahkan | 16, 32 | 8, 24 | 4 |
| tugas | lingkungan ketika | | | |
| | proses mengerjakan | | | |
| | tugas | | | |
| Jumlah | | | | 32 |

F. Validitas dan Realibilitas

1. Validitas

Dalam penelitian, hal penting yang harus diperhatikan adalah alat ukur yang valid. Valid memiliki arti sah atau layak. Validitas berarti tingkat akurasi instrumen penelitian dalam menjalankan fungsi pengukurannya. Azwar(2012) mengatakan bahwa instrumen penelitian dikatakan valid apabila hasil pengukuran dari alat ukur sesuai dengan tujuan pengukuran..

Pengujian alat ukur pada penelitian ini dilakukan dengan uji lapangan dengan menyebar angket pada 30 responden. Kemudian dilakukan uji validitas *pearson correlation*, yakni menghitung korelasi item dengan jumlah nilai jawaban dengan bantuan software SPSS (*statistical*

product and service solution) 20.0 for windows. Standar nilai validitas menurut Azwar (2012) adalah 0,3. Item dengan validitas $r_{xy} < 0,3$ dikategorikan tidak valid sehingga item tersebut perlu digugurkan atau dihapus.

2. Realibilitas

Reliabel memiliki arti handal, maka reliabilitas memiliki arti tingkat kehandalan. Reksoatmodjo (2009) mengatakan bahwa penelitian pada bidang pendidikan dan psikologi menggunakan alat ukur yang dikembangkan sendiri oleh peneliti sehingga perlu diuji reliabilitasnya melalui uji coba. Reliabilitas adalah ukuran hasil penelitian bisa dipercaya atau tidak. Alat ukur yang reliabel dapat digunakan untuk meneliti aspek berulang kali namun hasilnya konsisten. Pada penelitian ini cara menguji realibilitas alat ukur yang diguakan sesuai dengan penjelasan Reksoadmodjo (2009) yakni dengan melakukan uji coba.

Menurut Azwar (2008), apabila nilai reliabilitas hampir 1,00 dapat dikatakan bahwa alat ukur tersebut reliabel dan sebaliknya apabila nilai reliabilitas hampir 0,00 maka tidak reliabel. Azwar (2012) mengatakan dalam uji reliabilitas, acuan yang digunakan untuk mengetahui reliable atau tidaknya ialah nilai Cronchbach alpha $> 0,60$. Perhitungan nilai reliabilitas dalam penelitian ini dihitung menggunakan software SPSS (*statistical product and service solution*) 20.0 for windows. Adapun kategori dari koefisien reliabilitas menurut Sugiyono (2015:184) sebagai berikut:

Tabel 3.4 Interval Koefisien Reliabilitas

| Interval Koefisien | Tingkat Hubungan |
|---------------------------|-------------------------|
| 0,00 - 0,199 | Sangat Rendah |
| 0,20 - 0,399 | Rendah |
| 0,40 - 0,599 | Sedang |
| 0,60 - 0,699 | Kuat |
| 0,80 - 1,00 | Sangat Kuat |

G. Analisis Data

Dalam penelitian, analisis data dipakai untuk menjawab rumusan masalah serta pengujian hipotesis penelitian dengan cara mengartikan hasil data yang diperoleh. Tujuannya ialah untuk menarik simpulan hasil penelitian. Menurut Azwar (2012) analisa data dilakukan melalui beberapa tahapan, dimulai dari persiapan, pemilihan jenis analisis data dan interpretasi data.

Data-data yang diperoleh kemudian dianalisis melalui beberapa tahap menggunakan software SPSS (*statistical product and service solution*) 20.0 for windows dengan tahapan:

1. Mencari Mean Hipotetik

Mean dalam bahasa Indonesia disebut dengan skor rata-rata. Sebutan mean dalam statistik ialah mean arimetrik dengan simbol “M”. Cara mencari mean yakni total semua skor dibagi dengan total semua subjek penelitian. Rumus mencari mean menurut Hadi (2004: 272) yaitu:

$$M = \frac{X_{\max} + X_{\min}}{2}$$

Keterangan:

M : *Mean*

X_{\min} : Skor minimal

X_{\max} : Skor maksimal

2. Mencari Standar Deviasi Hipotetik

Cara untuk mencari standar de X_{\min} viasi menurut Hadi (2004:285)

yakni:

$$SD = \frac{X_{\max} - X_{\min}}{6}$$

Keterangan:

SD : Standar Deviasi

X_{\min} : Skor minimal

X_{\max} : Skor maksimal

3. Kategorisasi

Kategorisasi bertujuan mengelompokkan subjek-subjek penelitian berdasarkan tingkatan variabel yang diukur. Norma kategorisasi yang digunakan untuk mengetahui konformitas dan prokrastinasi akademik subjek penelitian ialah sebagai berikut:

Tabel 3.5 Norma Kategorisasi

| Kategorisasi | Norma |
|--------------|-----------------------------------|
| Rendah | $X < (M - 1SD)$ |
| Sedang | $(M - 1SD) \leq X \leq (M + 1SD)$ |
| Tinggi | $X > (M+1SD)$ |

Setelah norma kategorisasi tiap variabel sudah diketahui, maka tahap selanjutnya ialah mengukur tingkat konformitas dan prokrastinasi akademik pada penelitian yang telah dilakukan. Agar hasil pengukuran tingkat variabel mudah dibaca, maka hasil pengukuran tingkat variabel ditampilkan dengan prosentase dan diilustrasikan melalui diagram.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan mengetahui data penelitian terdistribusi normal atau tidak normal. Karena jumlah responden lebih dari 50 orang, maka model uji normalitas yang digunakan ialah uji *Kolmogorovs-mimov* . Normalitas dapat diketahui dengan melakukan uji Kolmogrov Smirnov pada skor residual variabel konformitas dan prokrastinasi akademik menggunakan software SPSS (*statistical product and service solution*) 20.0 for windows. Jika uji normalitas menunjukkan nilai $p > 0.05$, maka distribusi data normal dan sebaliknya jika nilai $p < 0.05$, maka distribusi data tidak normal.

5. Uji Linieritas

Uji linieritas bertujuan untuk mencari tahu ada hubungan linier atau tidak diantara dua variabel penelitian. Diantara variabel-variabel penelitian terdapat hubungan linier jika nilai *deviation* linieritas lebih dari 0,05. Sebaliknya, jika nilai *deviation* linieritas tidak lebih dari 0,05 maka variabel-variabel penelitian tidak ada hubungan linier.

6. Uji Hipotesis

Menurut Prasetyowati (2016), tujuan uji hipotesis ialah untuk menjawab diterima atau tidak hipotesis penelitian. Hasil dari pengujian tersebut digunakan untuk membuat kesimpulan. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji korelasi *product moment*. Nilai signifikansi (p) yang digunakan untuk mengetahui terdapat korelasi atau tidak ialah 0.05. Apabila nilai uji korelasi $p < 0.05$ maka dapat dikatakan berkorelasi. Sebaliknya, apabila nilai $p > 0.05$, maka dapat dikatakan tidak ada korelasi. Rumus perhitungan antara dua variabel tersebut yaitu:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} : Korelasi product moment N : Jumlah responden

$\sum X$: Skor Konformitas $\sum Y$: Skor Prokrastinasi Akademik

Dalam melakukan perhitungan dengan rumus diatas, peneliti menggunakan bantuan program SPSS (*statistical product and service solution*) 20.0 for windows.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Subjek Penelitian

1. Jurusan Psikologi UIN MALIKI Malang

Adalah lembaga perguruan tinggi yang dinaungi oleh Kementrian Agama namun secara fungsional akademik dibina oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Nasional. Tujuannya ialah mencetak sarjana psikologi muslim dengan intergrasi ilmu psikologi dan Islam.

Kurikulum jurusan Psikologi UIN MALIKI Malang ialah seperangkat pengalaman belajar yang dirancang secara sistematis dan disediakan untuk membantu perkembangan kepribadian mahasiswa dan aspek-aspek intelektual, emosional, spiritual, dan pandangan hidup yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, keterampilan dan sikap-sikap, nilai-nilai dan pandangan hidup yang selaras dengan visi, misi dan tujuan pendidikan yang diterapkan.

a) Visi

Menjadi program studi psikologi terkemuka dalam penyelenggaraan tridharma pendidikan tinggi untuk menghasilkan lulusan di bidang psikologi yang berkarakter ulul albab.

b) Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan tinggi berbasis penelitian berparadigma Al-Qur'an (Qur'anic Paradigm-Research-based education) untuk pengembangan ilmu psikologi dengan pendekatan interdisipliner dan kemampuan bersaing di dunia internasional, serta dilandasi oleh kedalaman spiritual, keluhuran akhlak, keluasan ilmu, dan kematangan profesional.
2. Menyelenggarakan penelitian di bidang ilmu psikologi yang berkualitas dan diakui di tingkat nasional, regional, hingga internasional.
3. Membangun suasana keilmuan dan masyarakat intelektual dalam bidang ilmu psikologi.
4. Memberikan dharma bakti kepada masyarakat dalam pengembangan teori, model, dan pemahaman berbagai masalah pada bidang ilmu psikologi

Dalam Pedoman Pendidikan Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2015, terdapat penjelasan mengenai kurikulum di jurusan Psikologi UIN MALIKI Malang ialah integrasi dari ilmu psikologi dan ilmu keislaman, terdapat 150 SKS dengan durasi wajar 8 semester dan bergelar S. Psi (Sarjana Psikologi). Lulusan dari jurusan Psikologi UIN MALIKI Malang kemudian masuk ke jenjang kerja dalam berbagai bidang, yakni bidang pendidikan, industri, klinis, soisal, dan bidang psikologi lain.

2. Mahasiswa Psikologi UIN MALIKI Malang

Kuliah psikologi S1 sewajarnya ialah 8 semester. Namun berdasarkan data yang diperoleh dari Badan Akademik UIN MALIKI Malang menunjukkan ada 369 mahasiswa tingkat akhir jurusan psikologi yang belum menyelesaikan skripsi. Dari data tersebut, diketahui bahwa jurusan psikologi merupakan jurusan dengan jumlah mahasiswa tingkat akhir yang belum menyelesaikan skripsi terbanyak. Hal tersebut menunjukkan terdapat fenomena bahwa mahasiswa menunda mengerjakan skripsi.

Kriteria subjek pada penelitian ini adalah gamer, laki-laki, mahasiswa tingkat akhir jurusan psikologi UIN MALIKI Malang. Karena kriteria gamer tidak dapat diketahui secara gamblang, maka diperlukan *survey* pra penelitian untuk mengetahui mahasiswa ialah seorang gamer atau tidak. Hasil dari *survey* pra penelitian menunjukkan di kalangan mahasiswa laki-laki tingkat akhir Psikologi UIN MALIKI Malang terdapat 61 gameryang belum menyelesaikan skripsi. Sebagian responden beralasan bahwa skripsinya tidak kunjung selesai karena lebih senang bermain game daripada mengerjakan skripsi, selain itu mereka merasa tenang karena terbiasa bermain game bersama teman-temannya yang juga belum menyelesaikan skripsi dan belum ada niatan mengerjakan skripsi.

B. Pelaksanaan Penelitian

1. Waktu dan Tempat

Penelitian ini dilakukan di jurusan Psikologi Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim. Dikarenakan masih masa pandemik COVID-19, penelitian ini dilaksanakan secara online, yakni dengan menyebarkan skala penelitian melalui *Google Form* kepada 61 mahasiswa yang terpilih pada *survey* pra penelitian. Proses penyebaran skala penelitian dilakukan pada 25 September 2020 sampai dengan 30 September 2020.

2. Jumlah Subyek Penelitian

Jumlah subyek dalam penelitian ini didapatkan melalui *survey* pra penelitian. Hasil menunjukkan 61 mahasiswa yang sesuai dengan kriteria subjek penelitian.

3. Prosedur

Langkah pertama yang dilakukan oleh peneliti dalam penelitian adalah dengan melakukan uji coba terhadap mahasiswa subjek penelitian. Setelah melakukan uji coba, peneliti menghapus item-item yang gugur. Selanjutnya, peneliti mulai melakukan pengambilan data dan melakukan penelitian. Penelitian dimulai pada tanggal 25 September 2020 dengan menyebarkan skala penelitian melalui *Google Form*.)

C. Hasil Penelitian

Setelah melakukan pengambilan data untuk uji coba pada 30 subjek penelitian, data yang diperoleh kemudian dianalisa dengan bantuan aplikasi SPSS(*statistical product and service solution*) 20.0 for Windows.

1. Hasil Uji Validitas

a. Konformitas

Hasil uji validitas skala konformitas menunjukkan dari 32 item terdapat 11 item gugur dan 21 item valid. Indeks daya beda dari item valid yaitu 0,411 sampai 0,757. Rincian uji validitas ada pada tabel berikut:

Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Skala Konformitas

| Aspek | Nomor Item | | Total |
|-------------|---------------------------|------------------|-------|
| | Valid | Gugur | Valid |
| Ketaatan | 1, 2, 10, 25, 26 | 9, 17, 18 | 5 |
| Kesepakatan | 12, 20, 27 | 3, 4, 11, 19, 28 | 3 |
| Penyesuaian | 5, 13, 21 | 29 | 3 |
| Kepercayaan | 7, 14, 15, 22, 23, 30, 31 | 6 | 7 |
| Peniruan | 8, 16, 32 | 24 | 3 |

b. Prokrastinasi Akademik

Hasil uji validitas skala prokrastinasi akademik menunjukkan dari 32 item terdapat 10 item gugur dan 22 item valid. Indeks daya beda dari item valid yaitu 0,411 sampai 0,757. Rincian item valid dan gugur dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Validitas Skala Prokrastinasi Akademik

| Aspek | Nomor Item | | Total |
|--|---------------------------|------------------|-------|
| | Valid | Gugur | Valid |
| Standar hasil kerja kurang optimal | 1, 9, 10, 17, 25, 26 | 2, 18 | 6 |
| Eksistensi tugas lain yang perlu diprioritaskan | 4, 11, 12, 19, 20, 27, 28 | 3 | 7 |
| Niat menuntaskan tugas rendah | 5, 13, 14, 21, 22, 30 | 6, 29 | 6 |
| Eksistensi perasaan kesal saat menyelesaikan tugas | 23, 24, 31 | 7, 8, 15, 16, 32 | 3 |

1. Hasil Uji Reliabilitas

Hasil uji reliabilitas instrumen penelitian menunjukkan bahwa kedua skala tersebut memenuhi syarat reliabel karena nilai *CronchBach'sAlpha* lebih dari 0.600 serta dapat dikatakan sangat kuat karena nilainya lebih dari 0,800 . Dapat disimpulkan bahwa kedua skala tersebut reliabel dan layak dijadikan instrumen penelitian. Rincian mengenai hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Hasil Uji Reliabilitas

| Skala | Alpha | Keterangan |
|---------------------|-------|------------|
| Skala Konformitas | 0,918 | reliabel |
| Skala Prokrastinasi | 0,927 | reliabel |

2. Analisis Data

a. Mean Hipotetik

1) Mean Konformitas

$$M = \frac{X_{\max} + X_{\min}}{2}$$

$$M = \frac{75 + 50}{2}$$

$$M = 62,5$$

2) Mean Prokrastinasi Akademik

$$M = \frac{X \text{ max} + X \text{ min}}{2}$$

$$M = \frac{84 + 60}{2}$$

$$M = 72$$

b. Standar Deviasi

1) Standar Deviasi Konformitas

$$SD = \frac{X \text{ max} - X \text{ min}}{6}$$

$$SD = \frac{75 - 50}{6}$$

$$SD = 4,16$$

2) Standar Deviasi Prokrastinasi Akademik

$$SD = \frac{X \text{ max} - X \text{ min}}{6}$$

$$SD = \frac{84 - 60}{6}$$

$$SD = 4$$

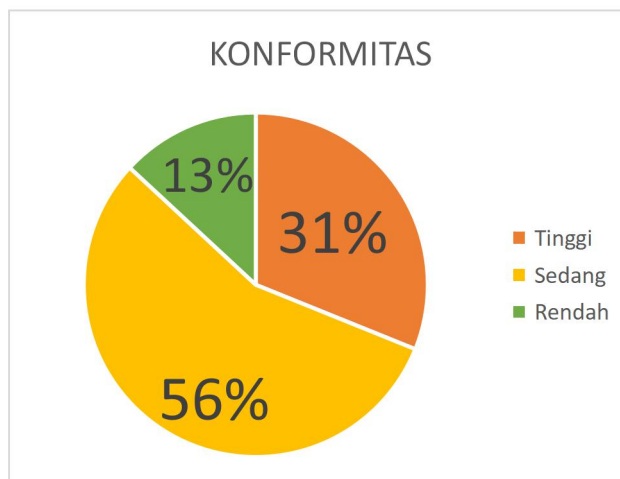
c. Kategorisasi

1) Konformitas

Tabel 4.4 Kategorisasi Konformitas

| Kategori | Norma | | Frekuensi | % |
|----------|---------------------|---------|-----------|------|
| Tinggi | $X > 67$ | 68 - 75 | 19 | 31% |
| Sedang | $59 \leq X \leq 67$ | 58 - 67 | 34 | 56% |
| Rendah | $X < 59$ | 50 - 58 | 8 | 13% |
| TOTAL | | | 61 | 100% |

Gambar 4.1 Diagram Tingkat Konformitas

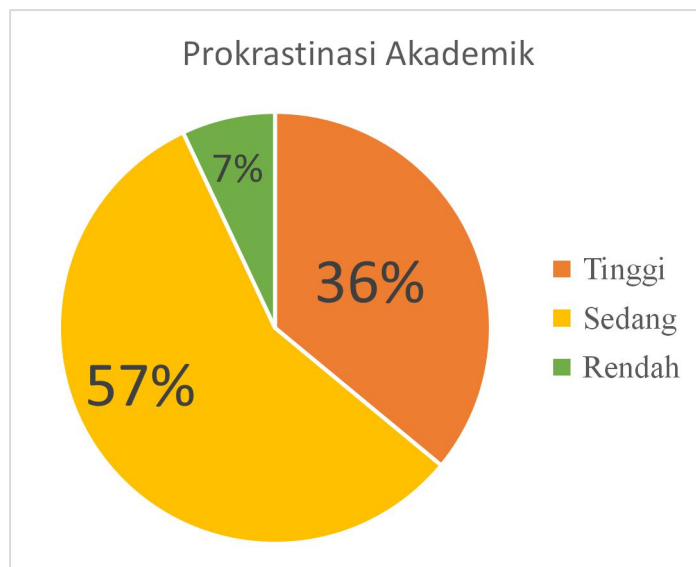


2) Prokrastinasi Akademik

Tabel 4.5 Kategorisasi Prokrastinasi Akademik

| Kategori | Norma | | Frekuensi | % |
|----------|---------------------|---------|-----------|------|
| Tinggi | $X > 76$ | 77 - 84 | 22 | 36% |
| Sedang | $68 \leq X \leq 77$ | 68 - 77 | 35 | 57% |
| Rendah | $X < 68$ | 60 - 67 | 4 | 7% |
| TOTAL | | | 61 | 100% |

Gambar 4.2 Diagram Tingkat Prokrastinasi Akademik



d. Hasil Uji Normalitas

Tabel 4.6 Uji Normalitas
One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|----------------|-------------------------|
| N | | 61 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 0E-7 |
| | Std. Deviation | 2.44221056 |
| Most Extreme Differences | Absolute | .069 |
| | Positive | .069 |
| | Negative | -.059 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | .535 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .937 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan hasil uji normalitas diatas, dapat disimpulkan bahwa data penelitian terdistribusi secara normal karena nilai signifikansi sebesar $0,937 > 0,05$.

e. Hasil Uji Linieritas

Tabel 4.7 Uji Linieritas

ANOVA Table

| | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|----------|--------------------------|----------------|----|-------------|---------|------|
| Y * X | (Combined) | 1426.410 | 19 | 75.074 | 13.441 | .000 |
| | Between Groups | 1297.546 | 1 | 1297.546 | 232.312 | .000 |
| | Deviation from Linearity | 128.864 | 18 | 7.159 | 1.282 | .249 |
| | Within Groups | 229.000 | 41 | 5.585 | | |
| | Total | 1655.410 | 60 | | | |

Dari tabel diatas, diperoleh nilai signifikansi *Sig.deviation for linierity* $0,249 > 0,05$ yang artinya terdapat hubungan linier yang signifikan antara variabel konformitas (X) dan prokrastinasi akademik (Y).

f. Hasil Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian ini menggunakan uji korelasi *product moment* dengan nilai signifikansi $p < 0.05$. Apabila nilai $p < 0,05$ maka korelasi kedua variabel signifikan dan sebaliknya apabila $p > 0,05$ maka tidak ada korelasi dari kedua variabel. Berikut ialah tabel hasil uji korelasi antara konformitas (X) dan prokrastinasi akademik (Y)

Tabel 4.8 Uji Korelasi
Correlations

| | | X | Y |
|---|---------------------|--------|--------|
| X | Pearson Correlation | 1 | .885** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 |
| | N | 61 | 61 |
| Y | Pearson Correlation | .885** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | |
| | N | 61 | 61 |

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Dari tabel tersebut, diperoleh hasil bahwa korelasi dari konformitas dan prokrastinasi akademik sebesar 0,885 ($p < 0,05$). Hal tersebut menunjukkan bahwa dalam konformitas dan prokrastinasi akademik terdapat hubungan signifikan.

D. Pembahasan

1. Tingkat Konformitas pada *Gamer* di Kalangan Mahasiswa Laki-laki Tingkat Akhir Psikologi UIN MALIKI Malang

Berdasarkan hasil penelitian skala konformitas, dapat diketahui bahwa subjek penelitian yang memiliki tingkat konformitas rendah sejumlah 8 mahasiswa atau 13% dari populasi penelitian, subjek yang memiliki tingkat konformitas tinggi sejumlah 19 mahasiswa atau 31% dari populasi penelitian dan subjek yang memiliki tingkat konformitas sedang sejumlah 34 mahasiswa atau 56% dari populasi penelitian.

Menurut Taylor (2009), konformitas adalah kecenderungan remaja melakukan perubahan pada keyakinan atau perilaku agar sesuai dengan mahasiswa lain. Myers (2012) menjelaskan bahwa konformitas adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh tekanan kelompok. Hal tersebut dapat diamati dari kecenderungan remaja meniru perilaku kelompok acuan agar terhindar dari penolakan dan celaan.

Hasil penelitian skala konformitas menunjukkan bahwa mayoritas subjek penelitian memiliki konformitas yang sedang. Kemudian berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa fenomena konformitas yang terjadi pada mayoritas subjek penelitian adalah hal yang manusiawi, yakni belum mampu menyesuaikan diri dengan teman-temannya. Subjek penelitian

terkadang mendapat tekanan dari teman-temannya, sehingga melakukan beberapa perubahan agar sesuai dengan teman-temannya. Asumsi tersebut selaras dengan fenomena yang terjadi, yakni subjek penelitian mengikuti teman-temannya menjadi gamer, namun hasil penelitian menunjukkan bahwa masih ada kemungkinan subjek penelitian tidak sepenuhnya terpengaruh oleh teman-temannya. Subjek penelitian yang memiliki tingkat konformitas sedang setidaknya masih memiliki pendirian sehingga tidak selalu terpengaruh dan tidak harus melakukan perubahan untuk menyesuaikan dengan teman-temannya.

2. Tingkat Prokrastinasi akademik pada *Gamer* di Kalangan Mahasiswa Laki-laki Tingkat Akhir Psikologi UIN MALIKI Malang

Berdasarkan hasil penelitian skala prokrastinasi akademik, dapat diketahui bahwa subjek penelitian yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik rendah sejumlah 4 mahasiswa atau 7% dari populasi penelitian, subjek yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik tinggi sejumlah 22 mahasiswa atau 36% dari populasi penelitian dan subjek yang memiliki tingkat prokrastinasi akademik sedang sejumlah 36 mahasiswa atau 57% dari populasi penelitian.

Menurut Steel (2010) prokrastinasi merupakan tindakan individu menunda pekerjaan meskipun individu tahu bahwa

penundaan tersebut akan menimbulkan masalah. Munculnya prokrastinasi membuat prioritas tugas berkurang, akibatnya tugas tidak kunjung selesai bahkan sampai terlambat menyelesaikan tugas dan tidak tepat waktu saat menghadiri kegiatan penting (Alexander dan Onwuegbuzie, 2007).

Hasil penelitian skala prokrastinasi akademik menunjukkan bahwa mayoritas subjek penelitian memiliki prokrastinasi akademik yang sedang. Kemudian berdasarkan penjelasan yang telah dijelaskan sebelumnya, dapat diasumsikan bahwa fenomena prokrastinasi akademik yang terjadi pada mayoritas subjek penelitian adalah hal yang manusiawi, ada kalanya individu melakukan penundaan pengerjaan tugas yang akan membuat penyelesaian tugas terlambat dan ada kalanya juga individu menyelesaikan tugas tepat waktu tanpa penundaan. Subjek penelitian belum mampu memprioritaskan tugas, sehingga subjek penelitian kadang melakukan penundaan. Asumsi tersebut selaras dengan fenomena yang terjadi, yakni subjek penelitian menunda-nunda mengerjakan skripsi sehingga mengalami keterlambatan atau tidak kunjung selesai. Tetapi hasil penelitian menunjukkan bahwa subjek penelitian tidak sepenuhnya melakukan penundaan mengerjakan skripsi. Subjek penelitian yang memiliki tingkat konformitas sedang setidaknya masih berusaha untuk mengerjakan skripsi meskipun tidak kunjung selesai.

3. Hubungan Konformitas dan Prokrastinasi Akademik pada *Gamer* di Kalangan Mahasiswa Laki-laki Tingkat Akhir Psikologi UIN MALIKI Malang

Steel (2010) menjelaskan bahwa prokrastinasi akademik merupakan tindakan individu menunda pekerjaan akademik meskipun individu tahu bahwa penundaan tersebut akan menimbulkan masalah. Berkaitan dengan faktor eksternal prokrastinasi akademik, Myers (2012) menjelaskan bahwa konformitas adalah perubahan perilaku yang disebabkan oleh tekanan kelompok teman sebaya.

Berdasarkan hasil penelitian uji korelasi konformitas dengan prokrastinasi akademik diperoleh hasil nilai korelasi sebesar 0,885 dengan nilai signifikansi korelasi sebesar 0,000 yang menunjukkan bahwa nilai $\text{sig} < 0,05$. Hal tersebut menunjukkan bahwa hubungan positif signifikan antara konformitas dengan prokrastinasi akademik. Ketika subjek penelitian mengalami konformitas atau cenderung untuk meniru teman-temannya, maka akan menimbulkan perilaku prokrastinasi akademik. Hal tersebut didukung dengan teori Ferrari (1995) terkait prokrastinasi akademik yakni faktor eksternal yang menyebabkan prokrastinasi akademik ialah keadaan lingkungan sosial atau teman sebaya.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat diketahui bahwa fenomena yang terjadi pada subjek penelitian disebabkan oleh

kurangnya pendirian sehingga tertekan oleh tekanan teman-teman. Maka dari itu subjek penelitian melakukan upaya adaptasi atau meniru teman-temannya menjadi gamer dan mengakibatkan subjek penelitian melakukan penundaan mengerjakan skripsi karena prioritas skripsi berkurang.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penjelasan-penjelasan yang telah diuraikan sebelumnya, penelitian dengan judul “Hubungan Konformitas dengan Prokrastinasi Akademik pada *Gamer* di Kalangan Mahasiswa Laki-laki Tingkat Akhir Psikologi UIN MALIKI Malang” dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Tingkat konformitas yang terjadi pada mayoritas subjek penelitian dikategorikan sedang. Artinya subjek penelitian belum mampu menyesuaikan diri dengan teman-temannya. Subjek penelitian terkadang mendapat tekanan dari teman-temannya, sehingga melakukan beberapa perubahan agar sesuai dengan teman-temannya.
2. Tingkat prokrastinasi akademik pada mayoritas subjek penelitian dikategorikan sedang. Artinya subjek penelitian belum mampu memprioritaskan tugas, sehingga subjek penelitian kadang melakukan penundaan. Ada kalanya individu melakukan penundaan pengerjaan skripsi yang akan menimbulkan keterlambatan dan ada kalanya juga individu menyelesaikan skripsi tanpa penundaan.
3. Hasil uji hipotesis, menunjukkan adanya hubungan positif dan signifikan antara konformitas dengan prokrastinasi akademik. Hal tersebut menunjukkan bahwa hipotesis penelitian diterima, yakni terdapat

hubungan positif antara konformitas dengan prokrastinasi akademik pada *gamer* di kalangan mahasiswa laki-laki tingkat akhir psikologi UIN MALIKI Malang. Artinya semakin tinggi konformitas, maka semakin tinggi pula prokrastinasi akademiknya.

B. Saran

1. Untuk Subjek Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat hubungan yang positif antara konformitas dengan prokrastinasi akademik. Jadi, diharapkan kepada *gamer* laki-laki atau subjek penelitian untuk melihat dampak dari konformitas di lingkungan saat ini, oleh karena itu diharapkan untuk memilih lingkungan yang tepat agar bisa menghindari penundaan mengerjakan skripsi atau prokrastinasi akademik.

2. Untuk Peneliti Berikutnya

Diharapkan peneliti selanjutnya menambahkan variabel lain seperti regulasi diri atau variabel yang menjadi faktor internal prokrastinasi akademik, menggunakan instrumen yang lebih kompleks untuk penggalan data seperti wawancara dan observasi serta menambahkan *gamer* wanita sebagai subjek penelitian, sehingga menjadi penemuan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, E.S., & Onwuegbuzie, A.J. (2007). Academic Procrastination and The Role of Hope as a Coping Strategy. *Personality and Individual Differences*, 42(7), pages 1301-1310
- Azwar, Saifuddin. (2008). *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Azwar, Saifuddin. (2013). *Metode penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Baron, R.A., dan Byrne, D. (2005). *Psikologi sosial jilid 2. Edisi kesepuluh*. Alih Bahasa: Ratna Djuwita. Jakarta: Erlangga.
- Burka, J.B. dan Yuen, L.M. (2008). *Procrastination: Why you do it, what to do about it*. Cambridge: Da Capo Press.
- Djamarah, S. B. (2002). *Bahasa sukses belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ellis, A., & Knaus, W. J. (1977). *Overcoming procrastination*. New York: Institute for Rational Living
- Fauziyah, I., Mabruri, M.I., & Stanislaus, S. (2014). Konformitas mahasiswa pada kos baru (studi komparasi mahasiswa baru dan mahasiswa lama di lingkungan UNNES). *Journal of Social and Industrial Psychology* 3 (1) 20-26.
- Ferrari, J. R., et al. (1995). *Procrastination and task avoidance: theory, research, and treatment*. New York & London : Plenum Press.
- Hamptom, Amber, E., 2005, "Locus Of Control And Procrastination," www.capital.edu.com, diakses 23 Oktober 2009

- Ji Won You. (2015). Examining the effect of academic procrastination on achievement using lms data in e-learning. *Journal of Educational Technology & Society*, 18 (3), 64–74.
- Kartadinata, I., & Tjundjing, S. (2008). I love you tomorrow: prokrastinasi akademik dan manajemen waktu. *Anima, Indonesian Psychological Journal*, Vol. 23, no. 2, 109-119
- Monks, F.J. (2004). *Psikologi perkembangan: pengantar dalam berbagai bagiannya*. Alih bahasa oleh Siti Rahayu Haditono. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Mujidin & Rico Septian Avico. (2014). Hubungan antara konformitas dengan prokrastinasi akademik pada mahasiswa bengkulu yang bersekolah di yogyakarta. *Empathy*, vol. 2, no 2.
- Myers, G D. (2012). *Psikologi sosial buku 1. Edisi Kesepuluh*. Jakarta: Salemba Humanika.
- M. N. Ghufroon. (2003). Hubungan Kontrol Diri dan Persepsi Remaja Terhadap Penerapan Disiplin Orang Tua Dengan Prokrastinasi Akademik. Yogyakarta: Universitas Gadjah Mada.
- Newzoo. (2017). The Indonesian Gamer. Diakses melalui link : <https://newzoo.com/insights/infographics/the-indonesian-gamer-2017/>
- Papalia, Diane, Old, S. W., Feldman, R. D. (2008). *Psikologi perkembangan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sarwono, S. W. (2005). *Psikologi Sosial (psikologi kelompok dan psikologi terapan)*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sarwono, S.W. & Meinarno, E.A. (2009). *Psikologi sosial*. Jakarta: Salemba Humanika.

Steel, P. (2010). Arousal, avoidant and decisional procrastinators: Do they exist?. *Personality and Individual Differences*, 48, 926-934.

Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian pendidikan (pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.

Tainaka, T., Miyoshi, T., & Mori, K.(2014). Conformity of witnesses with low self-esteem to their co-witnesses. *Psychology*, 5,1695-1701.

Taylor, S.E., Peplau, L.A., dan Sears, D.O. (2009). *Psikologi sosial. Edisi keduabelas*. Alih Bahasa: Tri Wibowo, B.S. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

Lampiran 1: Blue Print Uji Coba Skala Konformitas

| Variabel | Aspek | Indikator Perilaku | Item | Ket |
|-------------|----------|---|--|-----|
| Konformitas | Ketaatan | A. Mengikuti keinginan kelompok supaya dapat diterima | 1. Saya senang bisa menyelesaikan skripsi sesuai dengan impian teman-teman yaitu lulus bersama | F |
| | | | 17. Saya berusaha menuruti keinginan teman-teman menjadi gamer profesional agar diterima | F |
| | | | 9. Saya menolak permintaan teman-teman untuk membantu mereka mengerjakan skripsi | UF |
| | | | 25. Saya memilih untuk bermain game sendiri daripada menerima keinginan teman-teman untuk bermain game bersama | UF |
| | | B. Mengikuti peraturan kelompok untuk memenuhi harapan kelompok | 2. Saya menerima peraturan teman-teman untuk menyelesaikan skripsi bersama-sama | F |
| | | | 18. Saya mengikuti aturan teman-teman untuk menunda mengerjakan skripsi demi bermain game bersama | F |
| | | | 10. Saya menyelesaikan skripsi tanpa peduli dengan peraturan teman-teman untuk selesai skripsi bersama | UF |
| | | | 26. Saya tetap bermain game meskipun | UF |

| | | | |
|-------------|--|--|----|
| | | peraturan teman-teman adalah segera menyelesaikan skripsi bersama | |
| Kesepakatan | C. Menyesuaikan diri dengan kelompok supaya tidak dikucilkan | 3. Saya belajar tentang skripsi sebelum mengerjakan skripsi bersama teman-teman agar tidak dikucilkan | F |
| | | 19. Saya menyesuaikan cara bermain game milik teman-teman agar tidak dianggap sebagai beban | F |
| | | 11. Saya mengerjakan skripsi dengan fokus dan tidak peduli dengan teman-teman yang sedang bermain game | UF |
| | | 27. Saya tetap bermain game meskipun teman-teman sedang mengerjakan skripsi | UF |
| | D. Membuat perubahan keputusan karena takut mendapat celaan kelompok | 4. Saya menunda menyelesaikan skripsi agar tidak mendapat celaan dari teman-teman karena mendahului mereka | F |
| | | 20. Saya tidak jadi bermain game saat teman-teman sedang mengerjakan skripsi karena takut mendapat celaan | F |
| | | 12. Saya tetap fokus pada skripsi tanpa mempedulikan celaan teman-teman karena | UF |

| | | | |
|-------------|--|---|----|
| | | meninggalkan turnamen game | |
| | | 28. Saya tetap bermain game meskipun teman-teman mencela saya karena tidak jadi mengerjakan skripsi bersama | UF |
| Penyesuaian | E. Tidak percaya diri dengan kemampuan pribadi | 13. Saya mengandalkan bantuan teman-teman dalam mengerjakan skripsi | F |
| | | 29. Saya takut kalah dalam bermain game apabila bermain sendiri | F |
| | | 5. Saya yakin bisa menyelesaikan skripsi sendiri tanpa bantuan teman-teman | UF |
| | | 21. Saya percaya dengan berlatih sendiri bisa membawa kemenangan dalam bermain game | UF |
| Kepercayaan | F. Membenarkan kemampuan kelompok | 14. Teman-teman saya banyak yang telah menyelesaikan skripsinya | F |
| | | 30. Teman-teman saya memiliki level tinggi di dalam game | F |
| | | 6. Saya mempunyai banyak teman yang belum selesai mengerjakan skripsi | UF |
| | | 22. Saya mempunyai teman-teman yang menjadi beban ketika | UF |

| | | | |
|----------|--|--|----|
| | | bermain game | |
| | G. Menganggap kelompok lebih kompeten daripada dirinya | 15. Saya mengakui teman-teman lebih pintar dalam hal skripsi | F |
| | | 31. Saya mempunyai keahlian yang jauh dibawah teman-teman dalam bermain game | F |
| | | 7. Saya tidak percaya teman-teman memahami materi tentang skripsi | UF |
| | | 23. Saya mempunyai keahlian yang jauh dibawah teman-teman dalam bermain game | UF |
| Peniruan | H. Meniru perilaku kelompok sebagai pedoman perilaku | 16. Saya menjadikan cara teman-teman dalam mengerjakan skripsi sebagai pedoman | F |
| | | 32. Saya meniru cara bermain game yang teman-teman gunakan | F |
| | | 8. Saya tidak peduli dengan metode teman-teman dalam mengerjakan skripsi | UF |
| | | 24. Saya bermain game dengan cara yang berbeda dari teman-teman | UF |

Lampiran 2 : Blueprint Uji Coba Skala Prokrastinasi Akademik

| Variabel | Aspek | Indikator Perilaku | Item | Ket |
|-------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|---|-----|
| Prokrastinasi Akademik | Acuan nilai pekerjaan kurang sesuai | A. Tidak memiliki tujuan yang jelas | 1. Saya merasa lega dapat menyelesaikan skripsi meskipun molor beberapa semester | F |
| | | | 17. Saya mengerjakan skripsi hanya untuk pemenuhan kewajiban mahasiswa | F |
| | | | 9. Saya mengerjakan skripsi dengan serius agar cepat lulus | UF |
| | | | 25. Saya ingin cepat lulus agar bisa mencari kerja | UF |
| | B. Tidak memiliki target pencapaian | B. Tidak memiliki target pencapaian | 2. Saya menganggap skripsi dapat terselesaikan adalah hal yang lebih penting dibanding dengan skripsi bernilai tinggi | F |
| | | | 18. Saya tidak mempermasalahkan nilai skripsi saya selama masih dalam kategori lulus | F |
| | | | 10. Saya berusaha mengerjakan skripsi dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh nilai tinggi | UF |
| | | | 26. Saya memaksimalkan skripsi saya agar mendapat predikat cumlaude | UF |

| | | | |
|---|---|--|----|
| Eksistensi aktivitas lain yang lebih menyenangkan | C. Melakukan pekerjaan lain yang lebih menyenangkan | 3. Saya memilih bermain game daripada mengerjakan skripsi | F |
| | | 19. Saya menganggap bahwa bermain game lebih menyenangkan daripada mengerjakan skripsi | F |
| | | 11. Saya tetap mengerjakan skripsi meskipun teman-teman dekat mengajak bermain game | UF |
| | | 27. Saya fokus mengerjakan skripsi meskipun ada event pada game yang saya mainkan | UF |
| | D. Tidak ada prioritas dalam suatu pekerjaan | 4. Saya mengerjakan skripsi setelah bermain game | F |
| | | 20. Saya mendahulukan bermain game bersama teman-teman sebelum mengerjakan skripsi | F |
| | | 12. Saya segera daftar sidang skripsi tanpa menunggu teman-teman | UF |
| | | 28. Saya memilih untuk mengerjakan skripsi secara mandiri dibanding dengan menerima ajakan teman-teman untuk mengerjakan skripsi bersama | UF |
| Niat menuntaskan tugas rendah | E. Menunda pekerjaan | 13. Saya mengerjakan skripsi ketika jadwal pendaftaran sidang skripsi semakin dekat | F |

| | | | |
|--|---|---|----|
| | | 29. Saya lebih maksimal mengerjakan skripsi di semester akhir | F |
| | | 5. Saya mengerjakan skripsi tanpa tertunda | UF |
| | | 21. Saya langsung mengerjakan skripsi sampai selesai | UF |
| | F. Tidak fokus pada pekerjaan | 14. Saya bisa mengerjakan skripsi dan bermain game secara bersamaan | F |
| | | 30. Saya tidak bisa fokus pada satu aktivitas seperti mengerjakan skripsi | F |
| | | 6. Saya menyelesaikan skripsi terlebih dahulu sebelum melakukan aktivitas lain | UF |
| | | 22. Saya bisa berkonsentrasi saat mengerjakan skripsi | UF |
| Eksistensi perasaan kesal saat menyelesaikan tugas | G. Memiliki hasil kerja yang tidak memuaskan di masa lalu | 15. Saya malas mengerjakan skripsi karena komentar yang mengecewakan | F |
| | | 31. Saya memilih bermain game karena enggan mendapat komentar tidak menyenangkan lagi ketika konsultasi skripsi | F |

| | | |
|---|---|----|
| | 7. Saya lebih bersemangat mengerjakan skripsi ketika mendapat komentar yang kurang menyenangkan | UF |
| | 23. Saya berusaha lebih keras memperbaiki skripsi sampai tidak ada komentar lagi | UF |
| H. Menyalahkan lingkungan ketika proses mengerjakan tugas | 16. Saya tidak bisa fokus mengerjakan skripsi ketika berada di tempat ramai | F |
| | 32. Saya kesulitan mengerjakan skripsi ketika situasi tidak kondusif | F |
| | 8. Saya mampu berkonsentrasi mengerjakan skripsi meskipun lingkungan kurang mendukung | UF |
| | 24. Saya bisa tetap fokus mengerjakan skripsi dalam keadaan apapun | UF |

Lampiran 3 : Blue Print Penelitian Skala Konformitas

| Variabel | Aspek | Indikator Perilaku | Item | Ket |
|-------------|-------------|--|--|-----|
| Konformitas | Ketaatan | A. Mengikuti keinginan kelompok supaya dapat diterima | 14. Saya senang bisa menyelesaikan skripsi sesuai dengan impian teman-teman yaitu lulus bersama | F |
| | | | 33. Saya memilih untuk bermain game sendiri daripada menerima keinginan teman-teman untuk bermain game bersama | UF |
| | | B. Mengikuti peraturan kelompok untuk memenuhi harapan kelompok | 15. Saya menerima peraturan teman-teman untuk menyelesaikan skripsi bersama-sama | F |
| | | | 17. Saya menyelesaikan skripsi tanpa peduli dengan peraturan teman-teman untuk selesai skripsi bersama | UF |
| | Kesepakatan | C. Menyesuaikan diri dengan kelompok supaya tidak dikucilkan | 34. Saya tetap bermain game meskipun peraturan teman-teman adalah segera menyelesaikan skripsi bersama | UF |
| | | | 35. Saya tetap bermain game meskipun teman-teman sedang mengerjakan skripsi | UF |
| | | D. Membuat perubahan keputusan karena takut mendapat celaan kelompok | 25. Saya tidak jadi bermain game saat teman-teman sedang mengerjakan skripsi karena takut mendapat celaan | F |

| | | | |
|-------------|--|---|----|
| | | 18. Saya tetap fokus pada skripsi tanpa mempedulikan celaan teman-teman karena meninggalkan turnamen game | UF |
| Penyesuaian | E. Tidak percaya diri dengan kemampuan pribadi | 19. Saya mengandalkan bantuan teman-teman dalam mengerjakan skripsi | F |
| | | 16. Saya yakin bisa menyelesaikan skripsi sendiri tanpa bantuan teman-teman | UF |
| | | 26. Saya percaya dengan berlatih sendiri bisa membawa kemenangan dalam bermain game | UF |
| Kepercayaan | F. Membenarkan kemampuan kelompok | 20. Teman-teman saya banyak yang telah menyelesaikan skripsinya | F |
| | | 36. Teman-teman saya memiliki level tinggi di dalam game | F |
| | | 27. Saya mempunyai teman-teman yang menjadi beban ketika bermain game | UF |
| | G. Menganggap kelompok lebih kompeten daripada dirinya | 21. Saya mengakui teman-teman lebih pintar dalam hal skripsi | F |
| | | 37. Saya mempunyai keahlian yang jauh dibawah teman-teman dalam bermain game | F |
| | | | |

| | | | |
|----------|--|--|----|
| | | 17. Saya tidak percaya teman-teman memahami materi tentang skripsi | UF |
| | | 28. Saya mempunyai keahlian yang jauh dibawah teman-teman dalam bermain game | UF |
| Peniruan | H. Meniru perilaku kelompok sebagai pedoman perilaku | 22. Saya menjadikan cara teman-teman dalam mengerjakan skripsi sebagai pedoman | F |
| | | 38. Saya meniru cara bermain game yang teman-teman gunakan | F |
| | | 18. Saya tidak peduli dengan metode teman-teman dalam mengerjakan skripsi | UF |

Lampiran 4 : Blueprint Penelitian Skala Prokrastinasi Akademik

| Variabel | Aspek | Indikator Perilaku | Item | Ket |
|------------------------|---|---|--|-----|
| Prokrastinasi Akademik | Acuan nilai pekerjaan kurang sesuai | A. Tidak memiliki tujuan yang jelas | 2. Saya merasa lega dapat menyelesaikan skripsi meskipun molor beberapa semester | F |
| | | | 23. Saya mengerjakan skripsi hanya untuk pemenuhan kewajiban mahasiswa | F |
| | | | 19. Saya mengerjakan skripsi dengan serius agar cepat lulus | UF |
| | | | 26. Saya ingin cepat lulus agar bisa mencari kerja | UF |
| | Eksistensi aktivitas lain yang lebih menyenangkan | B. Tidak memiliki target pencapaian | 32. Saya memaksimalkan skripsi saya agar mendapat predikat cumlaude | UF |
| | | | 24. Saya menganggap bahwa bermain game lebih menyenangkan daripada mengerjakan skripsi | F |
| | | C. Melakukan pekerjaan lain yang lebih menyenangkan | 33. Saya fokus mengerjakan skripsi meskipun ada event pada game yang saya mainkan | UF |
| | | | 4. Saya mengerjakan skripsi setelah bermain game | F |
| | | | 25. Saya mendahulukan bermain game bersama teman-teman sebelum mengerjakan skripsi | F |
| | | | | |

| | | | |
|--|---|--|----|
| | | 20. Saya segera daftar sidang skripsi tanpa menunggu teman-teman | UF |
| | | 34. Saya memilih untuk mengerjakan skripsi secara mandiri dibanding dengan menerima ajakan teman-teman untuk mengerjakan skripsi bersama | UF |
| Niat menuntaskan tugas rendah | H. Menunda pekerjaan | 13. Saya mengerjakan skripsi ketika jadwal pendaftaran sidang skripsi semakin dekat | F |
| | | 7. Saya mengerjakan skripsi tanpa tertunda | UF |
| | | 26. Saya langsung mengerjakan skripsi sampai selesai | UF |
| | I. Tidak fokus pada pekerjaan | 14. Saya bisa mengerjakan skripsi dan bermain game secara bersamaan | F |
| | | 35. Saya tidak bisa fokus pada satu aktivitas seperti mengerjakan skripsi | F |
| | | 27. Saya bisa berkonsentrasi saat mengerjakan skripsi | UF |
| Eksistensi perasaan kesal saat menyelesaikan tugas | J. Memiliki hasil kerja yang tidak memuaskan di masa lalu | 31. Saya memilih bermain game karena enggan mendapat komentar tidak menyenangkan lagi ketika konsultasi skripsi | F |
| | | 7. Saya lebih bersemangat mengerjakan skripsi ketika mendapat | UF |

| | | |
|---|---|----|
| | komentar yang kurang menyenangkan | |
| | 23. Saya berusaha lebih keras memperbaiki skripsi sampai tidak ada komentar lagi | UF |
| K. Menyalahkan lingkungan ketika proses mengerjakan tugas | 9. Saya mampu berkonsentrasi mengerjakan skripsi meskipun lingkungan kurang mendukung | UF |
| | 24. Saya bisa tetap fokus mengerjakan skripsi dalam keadaan apapun | UF |

Lampiran 5 : Skala Uji Coba Penelitian

Nama :

No HP :

PETUNJUK PENGISIAN

1. Penelitian ini terdiri dari dua bagian. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
2. Teman-teman diminta memberikan pernyataan yang paling sesuai dengan diri teman-teman dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan di kolom jawaban yang tersedia.
3. Teliti kembali jawaban teman-teman dan usahakan semua pernyataan terjawab.

Keterangan Pilihan Jawaban:

1. Sangat tidak setuju $\xleftarrow{\quad 1 - 2 - 3 - 4 \quad} \xrightarrow{\quad}$ Sangat setuju
2. Apabila teman-teman memilih angka yang mendekati angka 1, berarti pernyataan tersebut tidak sesuai dengan diri teman-teman.
3. Apabila teman-teman memilih angka yang mendekati angka 4, berarti pernyataan tersebut sesuai dengan diri teman-teman

SELAMAT MENGERJAKAN

BAGIAN 1

| No. | Pernyataan | Respon |
|-----|---|---------------|
| 1. | Saya senang bisa menyelesaikan skripsi sesuai dengan impian teman-teman yaitu lulus bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 2. | Saya menerima peraturan teman-teman untuk menyelesaikan skripsi bersama-sama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 3. | Saya belajar tentang skripsi sebelum mengerjakan skripsi bersama teman-teman agar tidak dikucilkan | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 4. | Saya menunda menyelesaikan skripsi agar tidak mendapat celaan dari teman-teman karena mendahului mereka | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 5. | Saya yakin bisa menyelesaikan skripsi sendiri tanpa bantuan teman-teman | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 6. | Saya mempunyai banyak teman yang belum selesai mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 7. | Saya tidak percaya teman-teman memahami materi tentang skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 8. | Saya tidak peduli dengan metode teman-teman dalam mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 9. | Saya menolak permintaan teman-teman untuk membantu mereka mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |

| | | |
|-----|---|---------------|
| 10. | Saya menyelesaikan skripsi tanpa peduli dengan peraturan teman-teman untuk selesai skripsi bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 11. | Saya mengerjakan skripsi dengan fokus dan tidak peduli dengan teman-teman yang sedang bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 12. | Saya tetap fokus pada skripsi tanpa mempedulikan celaan teman-teman karena meninggalkan turnamen game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 13. | Saya mengandalkan bantuan teman-teman dalam mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 14. | Teman-teman saya banyak yang telah menyelesaikan skripsinya | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 15. | Saya mengakui teman-teman lebih pintar dalam hal skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 16. | Saya menjadikan cara teman-teman dalam mengerjakan skripsi sebagai pedoman | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 17. | Saya berusaha menuruti keinginan teman-teman menjadi gamer profesional agar diterima | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 18. | Saya mengikuti aturan teman-teman untuk menunda mengerjakan skripsi demi bermain game bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 19. | Saya menyesuaikan cara bermain game milik teman-teman agar tidak dianggap sebagai beban | 1 - 2 - 3 - 4 |

| | | |
|-----|--|---------------|
| 20. | Saya tidak jadi bermain game saat teman-teman sedang mengerjakan skripsi karena takut mendapat celaan | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 21. | Saya percaya dengan berlatih sendiri bisa membawa kemenangan dalam bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 22. | Saya mempunyai teman-teman yang menjadi beban ketika bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 23. | Saya mempunyai keahlian yang jauh dibawah teman-teman dalam bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 24. | Saya bermain game dengan cara yang berbeda dari teman-teman | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 25. | Saya memilih untuk bermain game sendiri daripada menerima keinginan teman-teman untuk bermain game bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 26. | Saya tetap bermain game meskipun peraturan teman-teman adalah segera menyelesaikan skripsi bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 27. | Saya tetap bermain game meskipun teman-teman sedang mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 28. | Saya tetap bermain game meskipun teman-teman mencela saya karena tidak jadi mengerjakan skripsi bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 29. | Saya takut kalah dalam bermain game apabila bermain sendiri | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 30. | Teman-teman saya memiliki level tinggi di dalam game | 1 - 2 - 3 - 4 |

| | | |
|-----|--|---------------|
| 31. | Saya mempunyai keahlian yang jauh dibawah teman-teman dalam bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 32. | Saya meniru cara bermain game yang teman-teman gunakan | 1 - 2 - 3 - 4 |

BAGIAN II

| No. | Pernyataan | Respon |
|-----|--|---------------|
| 1. | Saya merasa lega dapat menyelesaikan skripsi meskipun molor beberapa semester | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 2. | Saya menganggap skripsi dapat terselesaikan adalah hal yang lebih penting dibanding dengan skripsi bernilai tinggi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 3. | Saya memilih bermain game daripada mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 4. | Saya mengerjakan skripsi setelah bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 5. | Saya mengerjakan skripsi tanpa tertunda | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 6. | Saya menyelesaikan skripsi terlebih dahulu sebelum melakukan aktivitas lain | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 7. | Saya lebih bersemangat mengerjakan skripsi ketika mendapat komentar yang kurang menyenangkan | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 8. | Saya mampu berkonsentrasi mengerjakan skripsi meskipun lingkungan kurang mendukung | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 9. | Saya mengerjakan skripsi dengan serius agar cepat lulus | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 10. | Saya berusaha mengerjakan skripsi dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh nilai tinggi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 11. | Saya tetap mengerjakan skripsi meskipun teman-teman dekat | 1 - 2 - 3 - 4 |

| | | |
|-----|--|---------------|
| | mengajak bermain game | |
| 12. | Saya segera daftar sidang skripsi tanpa menunggu teman-teman | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 13. | Saya mengerjakan skripsi ketika jadwal pendaftaran sidang skripsi semakin dekat | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 14. | Saya bisa mengerjakan skripsi dan bermain game secara bersamaan | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 15. | Saya malas mengerjakan skripsi karena komentar yang mengecewakan | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 16. | Saya tidak bisa fokus mengerjakan skripsi ketika berada di tempat ramai | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 17. | Saya mengerjakan skripsi hanya untuk pemenuhan kewajiban mahasiswa | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 18. | Saya tidak mempermasalahkan nilai skripsi saya selama masih dalam kategori lulus | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 19. | Saya menganggap bahwa bermain game lebih menyenangkan daripada mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 20. | Saya mendahulukan bermain game bersama teman-teman sebelum mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 21. | Saya langsung mengerjakan skripsi sampai selesai | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 22. | Saya bisa berkonsentrasi saat mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |

| | | |
|-----|--|---------------|
| 23. | Saya berusaha lebih keras memperbaiki skripsi sampai tidak ada komentar lagi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 24. | Saya bisa tetap fokus mengerjakan skripsi dalam keadaan apapun | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 25. | Saya ingin cepat lulus agar bisa mencari kerja | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 26. | Saya memaksimalkan skripsi saya agar mendapat predikat cumlaude | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 27. | Saya fokus mengerjakan skripsi meskipun ada event pada game yang saya mainkan | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 28. | Saya memilih untuk mengerjakan skripsi secara mandiri dibanding dengan menerima ajakan teman-teman untuk mengerjakan skripsi bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 29. | Saya lebih maksimal mengerjakan skripsi di semester akhir | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 30. | Saya tidak bisa fokus pada satu aktivitas seperti mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 31. | Saya memilih bermain game karena enggan mendapat komentar tidak menyenangkan lagi ketika konsultasi skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 32. | Saya kesulitan mengerjakan skripsi ketika situasi tidak kondusif | 1 - 2 - 3 - 4 |

Lampiran 6 : Skala Penelitian

Nama :

No HP :

PETUNJUK PENGISIAN

4. Penelitian ini terdiri dari dua bagian. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti.
5. Teman-teman diminta memberikan pernyataan yang paling sesuai dengan diri teman-teman dengan cara memberi tanda silang (X) pada salah satu pilihan di kolom jawaban yang tersedia.
6. Teliti kembali jawaban teman-teman dan usahakan semua pernyataan terjawab.

Keterangan Pilihan Jawaban:

4. Sangat tidak setuju $\xleftarrow{1 - 2 - 3 - 4}$ Sangat setuju
5. Apabila teman-teman memilih angka yang mendekati angka 1, berarti pernyataan tersebut tidak sesuai dengan diri teman-teman.
6. Apabila teman-teman memilih angka yang mendekati angka 4, berarti pernyataan tersebut sesuai dengan diri teman-teman

SELAMAT MENGERJAKAN

BAGIAN 1

| No. | Pernyataan | Respon |
|-----|---|---------------|
| 1. | Saya senang bisa menyelesaikan skripsi sesuai dengan impian teman-teman yaitu lulus bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 2. | Saya menerima peraturan teman-teman untuk menyelesaikan skripsi bersama-sama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 3. | Saya yakin bisa menyelesaikan skripsi sendiri tanpa bantuan teman-teman | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 4. | Saya tidak percaya teman-teman memahami materi tentang skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 5. | Saya tidak peduli dengan metode teman-teman dalam mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 6. | Saya menyelesaikan skripsi tanpa peduli dengan peraturan teman-teman untuk selesai skripsi bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 7. | Saya tetap fokus pada skripsi tanpa mempedulikan celaan teman-teman karena meninggalkan turnamen game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 8. | Saya mengandalkan bantuan teman-teman dalam mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 9. | Teman-teman saya banyak yang telah menyelesaikan skripsinya | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 10. | Saya mengakui teman-teman lebih pintar dalam hal skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 11. | Saya menjadikan cara teman-teman dalam mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |

| | | |
|-----|--|---------------|
| | sebagai pedoman | |
| 12. | Saya tidak jadi bermain game saat teman-teman sedang mengerjakan skripsi karena takut mendapat celaan | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 13. | Saya percaya dengan berlatih sendiri bisa membawa kemenangan dalam bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 14. | Saya mempunyai teman-teman yang menjadi beban ketika bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 15. | Saya mempunyai keahlian yang jauh dibawah teman-teman dalam bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 16. | Saya memilih untuk bermain game sendiri daripada menerima keinginan teman-teman untuk bermain game bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 17. | Saya tetap bermain game meskipun peraturan teman-teman adalah segera menyelesaikan skripsi bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 18. | Saya tetap bermain game meskipun teman-teman sedang mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 19. | Teman-teman saya memiliki level tinggi di dalam game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 20. | Saya mempunyai keahlian yang jauh dibawah teman-teman dalam bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 21. | Saya meniru cara bermain game yang teman-teman gunakan | 1 - 2 - 3 - 4 |

BAGIAN II

| No. | Pernyataan | Respon |
|-----|--|---------------|
| 1. | Saya merasa lega dapat menyelesaikan skripsi meskipun molor beberapa semester | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 2. | Saya mengerjakan skripsi setelah bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 3. | Saya mengerjakan skripsi tanpa tertunda | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 4. | Saya mengerjakan skripsi dengan serius agar cepat lulus | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 5. | Saya berusaha mengerjakan skripsi dengan sungguh-sungguh untuk memperoleh nilai tinggi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 6. | Saya tetap mengerjakan skripsi meskipun teman-teman dekat mengajak bermain game | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 7. | Saya segera daftar sidang skripsi tanpa menunggu teman-teman | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 8. | Saya mengerjakan skripsi ketika jadwal pendaftaran sidang skripsi semakin dekat | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 9. | Saya bisa mengerjakan skripsi dan bermain game secara bersamaan | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 10. | Saya mengerjakan skripsi hanya untuk pemenuhan kewajiban mahasiswa | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 11. | Saya menganggap bahwa bermain game lebih menyenangkan daripada mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |

| | | |
|-----|--|---------------|
| 12. | Saya mendahulukan bermain game bersama teman-teman sebelum mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 13. | Saya langsung mengerjakan skripsi sampai selesai | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 14. | Saya bisa berkonsentrasi saat mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 15. | Saya berusaha lebih keras memperbaiki skripsi sampai tidak ada komentar lagi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 16. | Saya bisa tetap fokus mengerjakan skripsi dalam keadaan apapun | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 17. | Saya ingin cepat lulus agar bisa mencari kerja | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 18. | Saya memaksimalkan skripsi saya agar mendapat predikat cumlaude | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 19. | Saya fokus mengerjakan skripsi meskipun ada event pada game yang saya mainkan | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 20. | Saya memilih untuk mengerjakan skripsi secara mandiri dibanding dengan menerima ajakan teman-teman untuk mengerjakan skripsi bersama | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 21. | Saya tidak bisa fokus pada satu aktivitas seperti mengerjakan skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |
| 22. | Saya memilih bermain game karena enggan mendapat komentar tidak menyenangkan lagi ketika konsultasi skripsi | 1 - 2 - 3 - 4 |

Lampiran 7 : Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Skala Konformitas

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 30 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 30 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .868 | 32 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|----------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| VAR00001 | 77.5000 | 95.776 | .547 | .860 |
| VAR00002 | 77.2333 | 91.495 | .711 | .854 |
| VAR00003 | 76.6667 | 101.333 | .161 | .869 |
| VAR00004 | 77.4333 | 102.392 | .059 | .872 |
| VAR00005 | 77.4333 | 94.737 | .706 | .857 |
| VAR00006 | 76.8000 | 102.717 | .036 | .873 |
| VAR00007 | 77.2000 | 94.579 | .515 | .860 |
| VAR00008 | 77.3333 | 96.989 | .494 | .861 |
| VAR00009 | 76.7000 | 102.424 | .142 | .868 |
| VAR00010 | 77.5667 | 94.806 | .565 | .859 |
| VAR00011 | 77.0333 | 102.516 | .055 | .872 |
| VAR00012 | 77.4333 | 96.116 | .468 | .862 |
| VAR00013 | 77.1667 | 95.592 | .510 | .861 |
| VAR00014 | 77.4333 | 96.323 | .526 | .861 |
| VAR00015 | 77.6667 | 96.023 | .570 | .860 |
| VAR00016 | 76.7667 | 97.357 | .542 | .861 |
| VAR00017 | 76.8333 | 101.247 | .239 | .867 |
| VAR00018 | 76.5333 | 102.602 | .070 | .871 |
| VAR00019 | 76.7333 | 101.926 | .083 | .872 |
| VAR00020 | 77.3333 | 94.161 | .520 | .860 |
| VAR00021 | 78.1667 | 95.247 | .619 | .859 |
| VAR00022 | 77.3000 | 98.562 | .405 | .864 |
| VAR00023 | 77.5000 | 91.155 | .709 | .854 |

| | | | | |
|----------|---------|---------|-------|------|
| VAR00024 | 77.8333 | 103.937 | -.028 | .872 |
| VAR00025 | 76.9000 | 99.128 | .365 | .864 |
| VAR00026 | 77.4000 | 95.214 | .558 | .860 |
| VAR00027 | 77.5667 | 95.220 | .536 | .860 |
| VAR00028 | 78.0000 | 104.966 | -.109 | .874 |
| VAR00029 | 76.6667 | 105.954 | -.171 | .877 |
| VAR00030 | 76.5667 | 96.875 | .539 | .861 |
| VAR00031 | 77.0000 | 94.138 | .635 | .858 |
| VAR00032 | 77.0000 | 93.310 | .652 | .857 |

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 30 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 30 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .918 | 21 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|----------|-------------------------------|-----------------------------------|--|-------------------------------------|
| VAR00001 | 48.0333 | 83.206 | .581 | .914 |
| VAR00002 | 47.7667 | 79.840 | .696 | .911 |
| VAR00005 | 47.9667 | 82.102 | .757 | .911 |
| VAR00007 | 47.7333 | 82.547 | .511 | .916 |
| VAR00008 | 47.8667 | 84.947 | .478 | .916 |
| VAR00010 | 48.1000 | 82.369 | .590 | .914 |
| VAR00012 | 47.9667 | 82.654 | .562 | .914 |
| VAR00013 | 47.7000 | 83.872 | .479 | .916 |
| VAR00014 | 47.9667 | 84.447 | .501 | .915 |
| VAR00015 | 48.2000 | 83.890 | .568 | .914 |
| VAR00016 | 47.3000 | 85.734 | .483 | .916 |
| VAR00020 | 47.8667 | 82.051 | .524 | .915 |
| VAR00021 | 48.7000 | 82.631 | .661 | .912 |
| VAR00022 | 47.8333 | 85.730 | .449 | .916 |
| VAR00023 | 48.0333 | 79.344 | .706 | .911 |
| VAR00025 | 47.4333 | 86.254 | .411 | .917 |
| VAR00026 | 47.9333 | 82.547 | .600 | .913 |
| VAR00027 | 48.1000 | 83.541 | .504 | .915 |
| VAR00030 | 47.1000 | 84.507 | .552 | .914 |
| VAR00031 | 47.5333 | 82.189 | .628 | .913 |
| VAR00032 | 47.5333 | 81.568 | .633 | .913 |

Lampiran 8 : Hasil Uji Validitas dan Realibilitas Skala Prokrastinasi

Akademik

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 30 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 30 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .890 | 32 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|----------|----------------------------|--------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| VAR00001 | 76.5667 | 120.668 | .410 | .887 |
| VAR00002 | 77.3000 | 127.872 | -.069 | .896 |
| VAR00003 | 77.5333 | 127.982 | -.077 | .895 |
| VAR00004 | 76.9333 | 119.099 | .459 | .886 |
| VAR00005 | 77.1333 | 118.947 | .601 | .884 |
| VAR00006 | 78.1333 | 124.878 | .149 | .891 |
| VAR00007 | 78.0667 | 128.616 | -.114 | .897 |
| VAR00008 | 77.6333 | 123.826 | .167 | .892 |
| VAR00009 | 78.3333 | 117.402 | .616 | .884 |
| VAR00010 | 78.0000 | 113.655 | .645 | .882 |
| VAR00011 | 77.3333 | 115.954 | .666 | .882 |
| VAR00012 | 77.6000 | 115.834 | .696 | .882 |
| VAR00013 | 77.4000 | 117.697 | .509 | .885 |
| VAR00014 | 77.2667 | 119.030 | .425 | .887 |
| VAR00015 | 77.9667 | 124.309 | .276 | .889 |
| VAR00016 | 77.0333 | 122.792 | .285 | .889 |
| VAR00017 | 77.4667 | 120.120 | .415 | .887 |
| VAR00018 | 77.1333 | 125.982 | .068 | .893 |
| VAR00019 | 77.3333 | 116.023 | .662 | .882 |
| VAR00020 | 77.3667 | 118.930 | .470 | .886 |
| VAR00021 | 77.7667 | 113.633 | .663 | .882 |
| VAR00022 | 77.7667 | 113.840 | .684 | .881 |
| VAR00023 | 77.7667 | 115.013 | .692 | .882 |

| | | | | |
|----------|---------|---------|-------|------|
| VAR00024 | 77.8667 | 114.947 | .587 | .883 |
| VAR00025 | 78.0667 | 117.995 | .666 | .883 |
| VAR00026 | 78.1667 | 119.040 | .571 | .885 |
| VAR00027 | 77.5333 | 117.361 | .553 | .884 |
| VAR00028 | 77.4000 | 115.076 | .665 | .882 |
| VAR00029 | 77.7667 | 126.668 | -.001 | .896 |
| VAR00030 | 77.3000 | 117.872 | .459 | .886 |
| VAR00031 | 77.3333 | 118.299 | .516 | .885 |
| VAR00032 | 76.7667 | 126.392 | .041 | .893 |

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

| | | N | % |
|-------|-----------------------|----|-------|
| Cases | Valid | 30 | 100.0 |
| | Excluded ^a | 0 | .0 |
| | Total | 30 | 100.0 |

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

| Cronbach's Alpha | N of Items |
|------------------|------------|
| .927 | 22 |

Item-Total Statistics

| | Scale Mean if Item Deleted | Scale Variance if Item Deleted | Corrected Item-Total Correlation | Cronbach's Alpha if Item Deleted |
|----------|-------------------------------|-----------------------------------|--|-------------------------------------|
| VAR00001 | 51.5667 | 109.289 | .383 | .927 |
| VAR00004 | 51.9333 | 107.857 | .430 | .927 |
| VAR00005 | 52.1333 | 106.947 | .628 | .924 |
| VAR00009 | 53.3333 | 105.816 | .616 | .924 |
| VAR00010 | 53.0000 | 101.655 | .678 | .922 |
| VAR00011 | 52.3333 | 104.575 | .657 | .923 |
| VAR00012 | 52.6000 | 104.317 | .697 | .922 |
| VAR00013 | 52.4000 | 105.145 | .567 | .925 |
| VAR00014 | 52.2667 | 107.789 | .398 | .928 |
| VAR00017 | 52.4667 | 108.533 | .405 | .927 |
| VAR00019 | 52.3333 | 104.437 | .666 | .923 |
| VAR00020 | 52.3667 | 107.344 | .464 | .926 |
| VAR00021 | 52.7667 | 101.357 | .713 | .922 |
| VAR00022 | 52.7667 | 102.530 | .678 | .922 |
| VAR00023 | 52.7667 | 103.220 | .713 | .922 |
| VAR00024 | 52.8667 | 102.257 | .656 | .923 |
| VAR00025 | 53.0667 | 106.961 | .618 | .924 |
| VAR00026 | 53.1667 | 107.661 | .548 | .925 |
| VAR00027 | 52.5333 | 105.223 | .589 | .924 |
| VAR00028 | 52.4000 | 103.283 | .686 | .922 |
| VAR00030 | 52.3000 | 105.597 | .496 | .926 |
| VAR00031 | 52.3333 | 105.540 | .591 | .924 |

Lampiran 9 : Hasil Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

| | | Unstandardized Residual |
|----------------------------------|-------------------|----------------------------|
| N | | 61 |
| Normal Parameters ^{a,b} | Mean | 0E-7 |
| | Std. Deviation | 2.44221056 |
| | Absolute | .069 |
| Most Extreme Differences | Positive | .069 |
| | Negative | -.059 |
| Kolmogorov-Smirnov Z | | .535 |
| Asymp. Sig. (2-tailed) | | .937 |

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Lampiran 10 : Hasil Uji Linieritas

ANOVA Table

| | | Sum of Squares | df | Mean Square | F | Sig. |
|----------|-----------------------------|-------------------|----|----------------|---------|------|
| Y * X | (Combined) | 1426.410 | 19 | 75.074 | 13.441 | .000 |
| | Between Groups | 1297.546 | 1 | 1297.546 | 232.312 | .000 |
| | Linearity | | | | | |
| | Deviation from Linearity | 128.864 | 18 | 7.159 | 1.282 | .249 |
| | Within Groups | 229.000 | 41 | 5.585 | | |
| | Total | 1655.410 | 60 | | | |

Lampiran 11 : Hasil Uji Hipotesis

Correlations

| | | X | Y |
|---|---------------------|--------|--------|
| X | Pearson Correlation | 1 | .885** |
| | Sig. (2-tailed) | | .000 |
| | N | 61 | 61 |
| Y | Pearson Correlation | .885** | 1 |
| | Sig. (2-tailed) | .000 | |
| | N | 61 | 61 |

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).